REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº3 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

NOVEDADES

GAME BOY
Hudson Hawk
Nemesis 2

N.E.S.
Battletoads
High Speed

SUPER NINTENDO
Super Parodius
Axelay

TODOS LOS SECRETOS DE...
Dragon's Lair
Star Wars
Maniac Mansion
Battletoads
Bart's Nightmare



Toda la magia de Disney en tu Super Nintendo

MAGICAL QUEST


Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
GAME BOY
KONAMI
NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI
GRAND PRIX CHALLENGE
Acclaim
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
ocean
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
Prince Valiant
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
CID FCA!
Lemmings
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.
Nintendo


KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
HUDSON HAWK
El as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro.
¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburguesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY TM
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Nintendo Acción

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. Carlos García Díaz **Redacción:** José Luis del Carpio
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Santiago Lorenzo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano, David García, A. Dos Santos, M. García, A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial: Mamen Perera

Coordinación de Producción: Lola Blanco
Director de Administración: José Angel Jiménez
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de suscripciones: Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo.All Rights Reserved. "Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN
no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Año II - Nº3
FEBRERO 1993
350 ptas. (Incluido IVA)
Canarias, Ceuta y Melilla 330 ptas.

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...

14 BART'S NIGHTMARE



Bart ha convertido sus peores pesadillas en realidad. Y sus programadores lo han elegido como excusa para desbordar su imaginación. En Nintendo Acción te lo vamos a contar todo. Lo que se monta el pequeñajo y lo que le dejan montarse sus creadores.

24 STAR WARS

Nintendo Acción ha caído en la tentación de enseñaros todos los secretos sobre la primera guerra de las Galaxias que salió para una consola. Un tiempecito, el necesario, después de que Luke y su banda aterrizaran en la N.E.S., el equipo de esta revista ha confeccionado una súper guía con la que adentrarse en los mundos galácticos y malvados del Imperio sin temor a impactos, barras de energía y cosas por el estilo. Pero no ha sido fácil. Ni tiene la pinta de serlo. Con vosotros, todo Star Wars.

32 BATTLETOADS



Son como las Tortugas pero más grandes, algo más agresivas, contundentes, difíciles y espectaculares. Son ranas, también guerreras, pero no tan mutantes. En esta revista lo han dado todo. Hasta los mapas. ¿Necesitas saber algo más de ellas?

40 STREET FIGHTER II

Blanka, Guile y Honda salen a escena en este número. Tres perfectos gladiadores para uno de los juegos más perfectos del momento. Ah! que son vuestros luchadores preferidos. Pues mejor, porque aquí podréis encontrar todos los secretos, los mejores golpes, las llaves y todo el sentimentalismo que rodea a cada uno de estos monstruos. Y es que así son las bestias de Street Fighter II.

56 DRAGON'S LAIR



La aventura de Dirk en Game Boy ha salido preciosa. Tiene uno de los decorados más espectaculares que se pueden llevar a cabo en una portátil, una simpatía extraordinaria, un encanto de personajes y la dificultad de mil cartuchos. Si queréis ver todas las pantallas que dan vida a este juego y saber cómo sortear los cientos de obstáculos que los malvados programadores se han atrevido a incluir, no tenéis más que echar un ojo a estas paginillas y esperar a que Dirk os lo cuente todo.

60 SUPER MARIO WORLD

Muevo mundo y más Mario, que vuelve a ser la guerra. No paramos, chicos. El Mario World nos ha gustado tanto y le estamos sacando tal número de secretos que nos es imposible detenernos ahora. Mejor. Hay veces en que para jugar a un cartucho y extraer todo lo posible de él, hace falta una ayudita. Nosotros esperamos ser esa ayudita que te diga qué es lo que puedes encontrar dentro, no cómo acabar con él. Que eso, seguramente ya lo sepas y no tenga ninguna gracia.

Los «Super Stars»

78 MAGICAL QUEST

Mickey se hace protagonista absoluto de un juego diseñado a su medida. No esperábamos menos ni de él, ni del querido Disney.



80 BATTLE-TOADS

A las ranas del mundo: ¡Uníos! Y si sois guerreras, mejor que mejor. Y luego dejad que os inmortalicen en juegos como éste.

82 HUDSON HANK

El Gran Halcón se llamaba la película. Bruce Willis su protagonista. El arte su motivo. Y los ladrones, el tema. En Game Boy ha salido un gran juego. Con sensación de peligro.

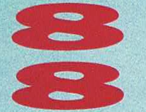


84 AXELAY

Explosión del modo 7. Rotaciones, acercamientos, perspectivas diferentes e increíbles. Todo un señor juego para Super Nintendo, extraído del país del mejor arcade.

86 NEMESIS 2

Hay joyas que nunca mueren, juegos que jamás se abandonan y reyes de la galaxia que jamás dejan de reinar.



88 SUPER PARODIUS

Mucho humor y salidas subidas de tono para un matamata de calidad suprema.

90 LEMMINGS

Hay bichos saltarines por todas partes. Hasta en Game Boy. Llegó por fin la plaga a la portátil de Nintendo. Con Ocean, mucha salsa y un modo de entender las cosas muy, muy natural.

94 DISNEY ADVENTURES

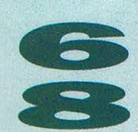
La magia de Disney se nota en un cartucho hasta cuando sus protagonistas no son siquiera personajes consagrados de la factoría. Algo así pasa con este título, que es mágico en si mismo.

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Y las Secciones Habituales:

8 NINTENDO NEWS

Páginas para todos. Para los que queráis saber qué se cuece en la mansión Nintendo, para los que gustéis de novedades, para los que...



68 LOS TOP 10 DEL MES

Los elegimos, los comparamos, los situamos y los lanzamos a la gloria. Aquí está lo mejor y lo que nunca pasará de moda.



70 EN CLAVE NINTENDO

Sólo hablamos en clave Nintendo. Porque nos gusta, porque sabemos que nos entendéis y porque los trucos son así de listos.



95 GANADORES DEL CONCURSO SUPER NINTENDO

¿Serás tú el afortunado lector que se ha llevado a casa una Super Nintendo de regalo?



96 ZONA ZERO

Vuestra sección. Tiene dibujos, cartas, opiniones, trucos, records y todo el montón de cosas que se os están ocurriendo contínuamente. Todo cabe, todo vale.

Editorial

Febrero no ha sido un mes como todos. Habituados a los lanzamientos masivos y a sorpresas exageradas en cuanto a nuevos cartuchos, en Febrero hemos pasado algo inadvertidos. Poco, pero lo poco, bueno, se ha dado cita en nuestra redacción. Y nosotros, sorprendidos. Y no por la calidad de los juegos, sino por su cantidad.

La Navidad ha debido agotar el mercado. Y los Reyes colapsarlo. Ha sido la tempestad que nos ha traído la calma. Pero no por mucho tiempo. Huele a nuevas cosas y, por lo que nos podemos imaginar, no sabéis qué cosas. Nintendo está revolucionada. Dentro os encontraréis con un nuevo chip que a muy corto plazo os va a dejar con la boca abierta. Y hay quintas partes de cartuchos de época y aventuras como mucho más modo 7. En una palabra, que nadie ha parado y que lo que menos se piensa en estos momentos es en parar.

Pero Febrero también nos ha servido para descansar. Para saborear las joyas de un Enero fastuoso y para tomarnos con calma lo, repetimos, poco y bueno que ha salido este mes. De ahí que hayamos conocido al nuevo Mickey, espectacular como siempre, de ahí que nos haya dado de nuevo por los matamarcianos y de ahí que hayamos podido prodigarnos en guías, mapas y trucos del siglo más de lo acostumbrado. En cualquier caso es la línea a seguir, así que ni nos quejamos ni dejamos que os quejéis.

La redacción



¡QUE VIENEN
TRES NUEVOS JUEGOS AL MOGOLLO
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
T2
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
THE SIMPSONS
BART VS. THE
MULTIPLICATE
Recoge productos Krusty por todo el mundo para ganar el primer premio de un concurso de TV.
SAYONARA BABY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
JALECO
Acclaim entertainment, inc
Terminator 2 TM: Judgement Day © 1991 Carolco International N.V.
The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Todos los títulos y personajes son marcas registradas.



JALECO
Maniac Mansion
BASED ON THE ORIGINAL LUCASFILM GAMES
SEE THE TV VERSION ON THE FAMILY CHANNEL
NO VAYAS SOLO
En la mansión del Dr. Fred suceden cosas muy extrañas.
PANTALLAS EN CASTELLANO
VEN A LA NINTENDO
REV-A
Official Nintendo Seal of Quality
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



EL ÚLTIMO PRODIGIO DE NINTENDO

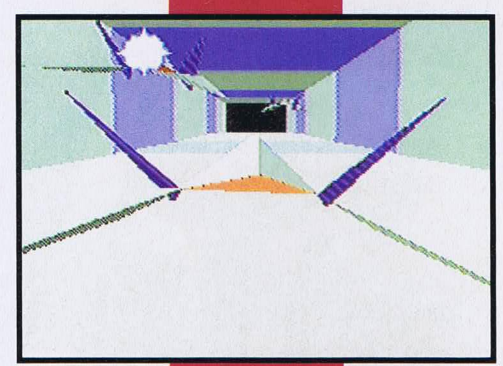
Abrid bien los ojos, agarraos a los asientos y olvidad todo lo conocido y trillado de este mundo porque la revolución de Nintendo está aquí. Señores, señoras, con ustedes el último prodigio de la compañía más inovadora del planeta: el super chip FX. ¿Que qué es eso del chip no sé qué? Tranquilos, os lo explicamos en un periquete.

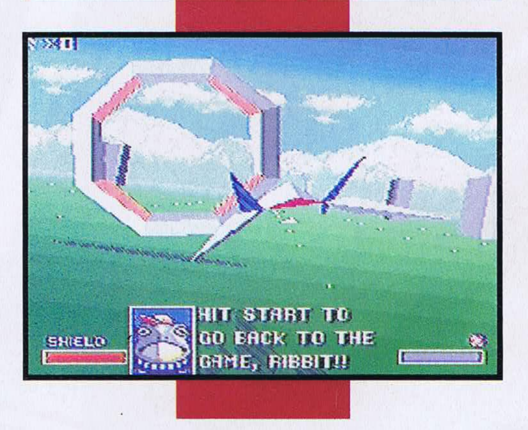
El super Chip FX es un coprocesador de vídeo que va insertado en el interior de un cartucho. Su misión es ayudar a la CPU de Super Nintendo a procesar imágenes poligonales a gran velocidad. O lo que es lo mismo, a tratar gráficos tridimensionales con una velocidad superior a la que la consola podría dar individualmente.

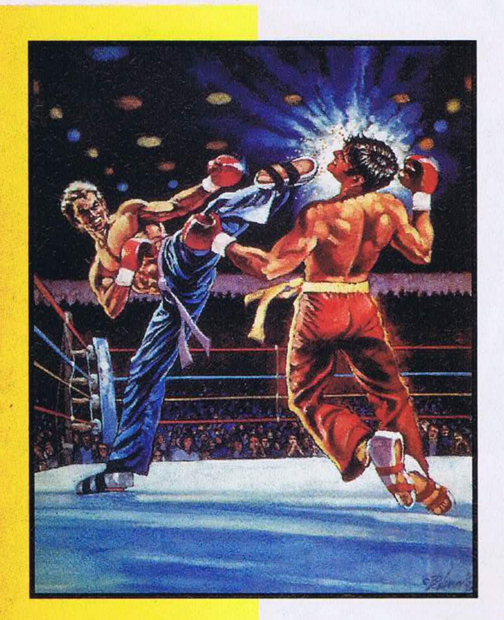
El primer cartucho que utiliza este chip está ya finalizado. Se llama «Starfox» y viene sobre una placa de 8 megas. Se trata de un arcade espacial con animación en 3-D y un movimiento excepcional que aprovecha el invento hasta sus últimas consencuencias. Y lo desborda. Porque a la magia de las imágenes tridimensionales añade una lista de lo que debe ser el dominio del color, la música y los efectos de acercamiento, rotación y perspectivas.

Starfox se pondrá a la venta durante el mes de Abril al precio de 9.490 pts.









PANZA FOREVER

Bajo el nombre de «Best of the Best» y la mano de una Loriciel en racha, André Panza verá reproducido su genial programa de Kick Boxing tanto en Super Nintendo como en Game Boy. Aunque bueno, más que reproducido, la verdad es que tendríamos que decir versionado y en algunas cosas mejorado. Pero vayamos por partes.

«Best of the Best» para Super Nintendo ha sido aclamado en cuanto ha visto la luz: Premio Tilt en el apartado deportivo. La super 16 bits ha entendido perfectamente a Panza y le ha dotado de más movimientos, nuevos escenarios y muchos más enemigos.

Lo mismo ha pasado en Game Boy, donde Panza ha encontrado un refuerzo sólido en pantalla pequeña para sus súper cualidades.

Ambos cartuchos llegarán a España esta primavera de la mano de Erbe. Sus precios serán de 9.990 pts en Super Nintendo, y 5.490 pts en Game Boy.

LA SEGUNDA DE MARIO VIENE ARRASANDO

El amigo Mario es una fuente inagotable de noticias. Sus correrías por el mundo entero sobre las máquinas de Nintendo deparan constantemente un sin fin de novedades. ¿Queréis saber la última? Pues ahí va. Resulta que «Super Mario Land 2» para Game Boy está batiendo todo tipo de records de venta en el mercado internacional. Tomad nota de estos datos: 2.000.000 de unidades vendidas en Estados Unidos, 1.700.000 en Gran Bretaña, y nada menos que 30.000 en España (con fecha de salida a la calle del 10 de Diciembre del 92, lo que no está nada mal).

¡Enhorabuena Mario!. Siempre hemos confiado en ti. Y jamás nos has dejado mal.

SUPER PRECIO

TODOS A 2.990 PTAS IVA incluído





Una serie increíblemente emocionante y divertida. Y, por supuesto, la más jugada. Juegos que no pueden faltar en la colección de un fenómeno como tú, al increíble precio de 2.990 Ptas. cada uno, I.V.A. incluído. ¿Te falta alguno? Hazte con ellos.

- BOXXLE
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- MEGAMAN WORLD
- PAPERBOY 2
- MARBLE MADNESS
- THE CHESSMASTER
- THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
- SOLAR STRIKER
- DR. MARIO
- GOLF
- TENNIS
- ALLEWAY
- WIZARDS & WARRIORS
- PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
- THE AMAZING SPIDERMAN
- GARGOYLE'S QUEST
- DYNABLASTER
- ROBOCOP
- NAVY SEALS
- BUBBLE BOBBLE
- CHOPLIFTER 2
- SUPER R.C. PRO-AM
- BOULDER DASH
- R-TYPE
- KUNG-FU MASTER
- CASTLEVANIA ADVENTURE
- NBA ALL STAR CHALLENGE
- F1 RACE+ ADAPTADOR 4 JUGADORES. (*)



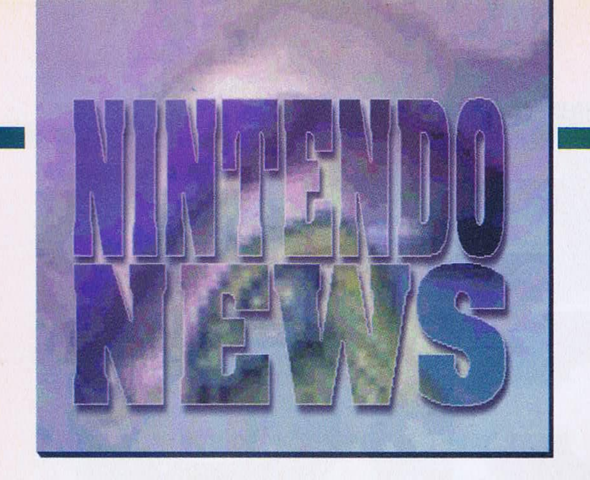
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

(*) P.V.P. 3.490 Ptas. I.V.A. incluído.

GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

CID FCA!



ALIEN CONTRA DEPREDADOR



Dos monstruos cinéfilos de última generación protagonizan el que sin duda será el cartucho más alucinante de Activision para Super Nintendo. Alien Vs Predator, que así se llamará la bestia de 8 megas de memoria que la compañía americana está a punto de lanzar a la calle, retoma la personalidad y el carácter de dos de los más impresionantes héroes de la última década al tiempo que los traslada a un arcade de puños, golpes y paisajes dantescos en el que asumimos el papel de un depredador bueno contra miles de Aliens asesinos.

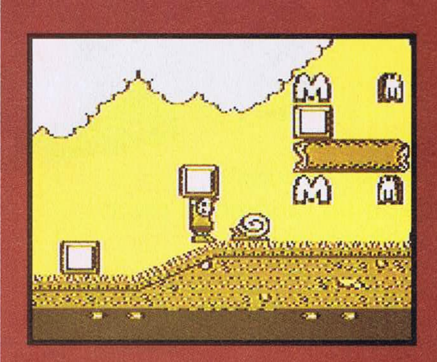
El argumento de este cartucho, inspirado en los comics editados en EEUU por Eclipse, pretende que viajemos a una colonia humana asediada por incontrolables alienígenas y allí hagamos una buena limpia de cara. Acción a raudales, buenos movimientos y gráficos de los de aupa esperan a los osados que se atrevan a enseñarle los dientes a cualquiera de estos monstruos. Pronto en España y en Super Nintendo.



¡VAYA PAR DE CHAVALES!

Los chicos McDonald están aquí de nuevo. Mick y Mack, los discípulos favoritos del gran Ronald, el de las hamburguesas, se las han apañado para volver a Nintendo -esta vez en Game Boy- con una sabrosa misión de las de plataformas y mucha gracia.

Virgin ha sido la encargada de volver a animar a los chavales. Y de meterlos de lleno en tres mundos de fantasía en los que deben encontrar la bolsa mágica de Ronald. Muchas «M's», una gran habilidad y todo un juegazo que está a punto de salir a la calle, vía Erbe, al precio de 4.990.





FUERON LOS NINJAS DE LA DIMENSIÓN N

La compañía Gremlin (Top Gear, Impossamole, Switchblade) acaba de anunciar el lanzamiento de uno de sus más interesantes productos para todas las consolas Nintendo. «Zool», el Ninja de la dimensión N, será versionado para Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy a lo largo de 1993.

¿Y quién es Zool? Bien, este bichejo de patas de alambre que se dice a si mismo Ninja, es el protagonista de un programa súper colorista y ambicioso en el que se combinan cantidad de géneros (arcade, aventura, plataformas). Es original, técnicamente perfecto (siete tipos diferentes de modos gráficos, un número incontable de personajes) y un montón de cosas más. ¿Os vale? De momento, pase. En muy poco tiempo tendréis oportunidad de veros las caras a fondo.



A PUÑETAZO LIMPIO



Van contigo. Nintendo

Van con tu GAME BOY™

SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45





LA MAYOR DE LAS BATALLAS





Super Star Wars para Super Nintendo, o la Guerra de las Galaxias más impresionante del momento, tiene ya un pie en la calle: aparecerá en Marzo, sobre un cartucho de 8 megas, y al precio de 10. 490 pts.

La última de Luke, Chewbacca y la Princesa Leia con modo 7 a tope, todo tipo de rotaciones, fases increíbles y un sin fin de sorpresas más ha sido llevada por JVC Industries a un arcade apocalíptico en el que gráficos digitalizados, sonidos totalmente peliculeros y un argumento excitante os trasladarán directamente a la meca del videojuego. No os avanzamos más. Paciencia y a pensar en derribar naves imperiales....

T-2 PERSONALIZADO



Terminator 2 sigue dando sus frutos. Espectacular película, videojuego, máquina recreativa y, ahora, cartucho Game Boy que promete revolucionar eso de los arcades. T-2, The Arcade Game, -extraído directamente de las salas de recreativas-, vuelve a los tiempos de guerra entre terminators y humanos, sólo que esta vez no hay que guiar a nadie, ni resolver complicados puzzles. Tan sólo que hay afinar la puntería, preparar el gatillo y tratar por todos los medios de que ni un solo enemigo se pase un poquito. ¡Faltaría más!.

ÍDOLOS DE PIEDRA

El protagonista de las aventuras cavernícolas más marchosas de todos los tiempos está dispuesto a dar el gran salto. Chuck Rock,- pionero en esto de las aventuras en la edad de piedra y en lo de los barrigazos a diestro y siniestro-, prepara un desembarco en toda regla en Super Nintendo. Como lo oís. Uno de los héroes más carismáticos de Sega viajará por medio del trabajo de Sony Imagesoft a la súper 16 bits de Nintendo. Y preparaos, porque por lo que hemos podido ver, parece que el glotón pelo pincho se ha tomado muy en serio lo de la nueva máquina y dice venir dispuesto a sudar a tope el taparabos y a romper con todo. Seguro que lo conseguirá.

MEGAMANES PARA TODOS



El fenómeno continúa. La todopoderosa Capcom acaba de anunciar el lanzamiento de las esperadísimas continuaciones de dos de sus mejores cartuchos. Megaman 5, en el caso de N.E.S. y Megaman III, en el de Game Boy, estarán disponibles en breve en el mercado europeo. Con ellos, la cifra de cartuchos dedicados a este súper simpático héroe será de 8. Bueno, 9 si contamos el último proyecto en el que está trabajando la compañía californiana: Mega Man para Super Nintendo. Alucinante, porque semejante cantidad de juegos dedicados a un mismo personaje bate un auténtico record en la historia del soft. Por algo será, ¿no?.

¡A POR ELLOS!

EARTH DEFENSE FORCE.
En el siglo 23, la mejor defensa sigue siendo un buen ataque. 8 armas de alta tecnología y scrolling horizontal super-rápido.





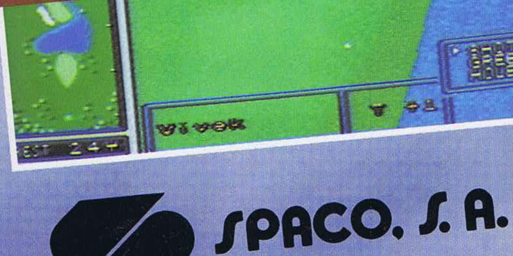


RIVAL TURF.
Los hermanos Brawl no se andan con chiquitas. Están hasta las narices de los gamberros que han invadido su barrio. Acción simultánea para 2 jugadores.

Captúralos. Atrapa 3 nuevos juegos para tu Super Nintendo. 3 apasionantes retos en 16 bits. Que no se te escapen, valiente.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM





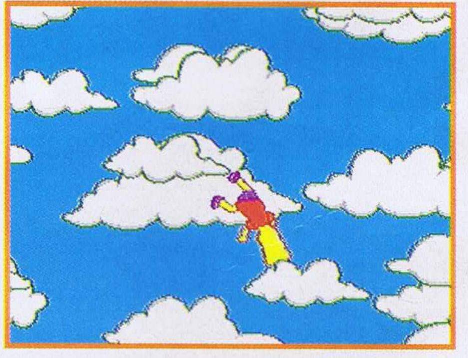
HOLE IN ONE GOLF.
Los mejores golfistas del mundo compiten por un prestigioso Gran Premio. Múltiples opciones de juego.

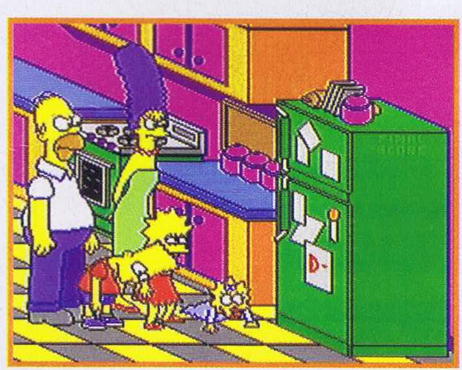
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

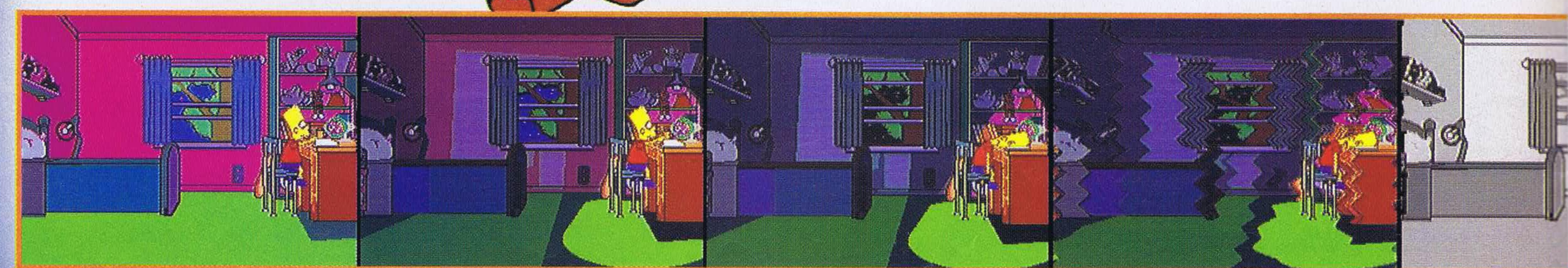
BART´S NIGHTMARE

A Bart todos le conocéis de sobra. Nunca ha sido un chico estudioso pero sí un chaval con mucha suerte. Lo uno por lo otro. No hay calabazas, aunque sí unas cuantas chuletas de turno. El problema viene cuando la suerte falla. Entonces las cosas se complican bastante. Como esa noche en la que el pequeño de los Simpsons se quedó dormido y soñó que sus deberes se largaban por la ventana. ¡Para una vez que los hacía! Esa fue la peor pesadilla del colega, la peor noche de toda su vida y uno de los mejores cartuchos de Acclaim.

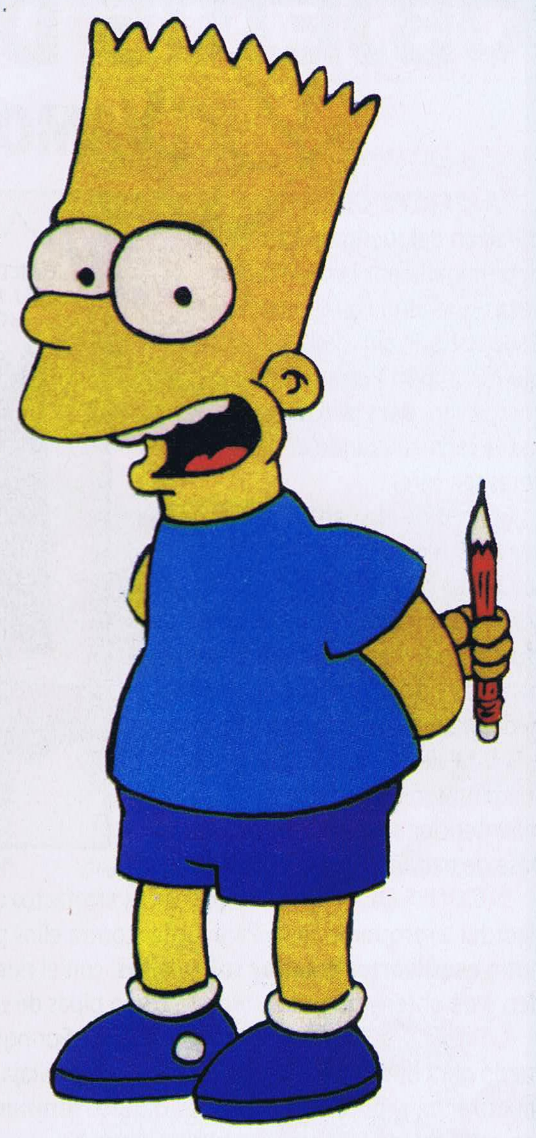








WINDY WORLD:
LA NOCHE SE MUEVE



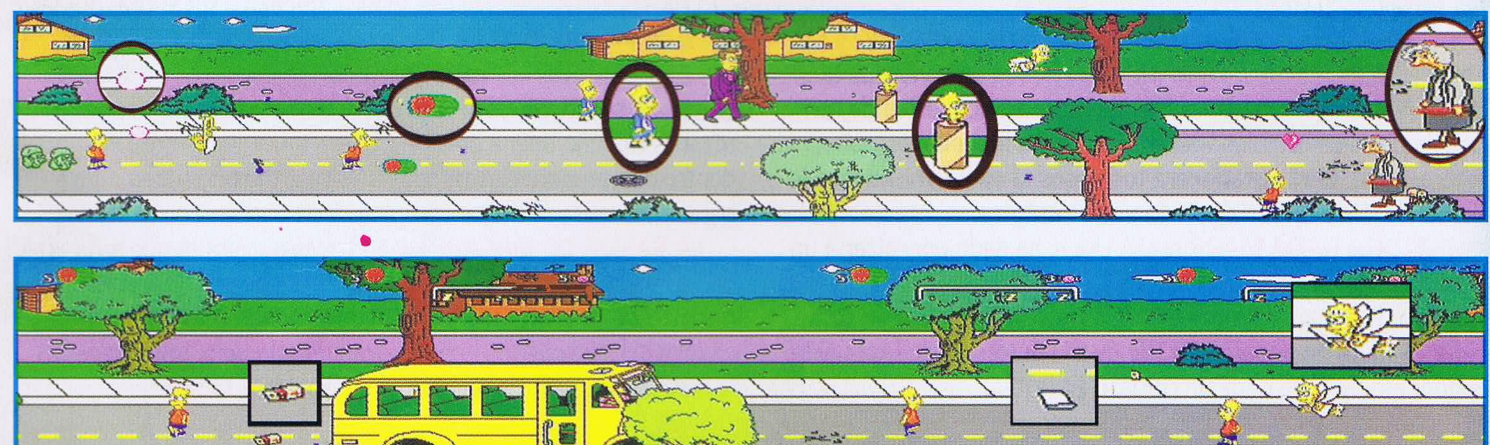
El mundo de Windy es el nucleo central de la pesadilla del Simpson. A simple vista tiene toda la pinta de una calle cualquiera de Springfield, larga, tranquila y sin derivaciones hacia la quinta o Madison, pero en cuanto empecéis a recorrerla os daréis cuenta de que **nada de lo que se parece es y de que todo lo que parece ser deja muy rápidamente de serlo**.

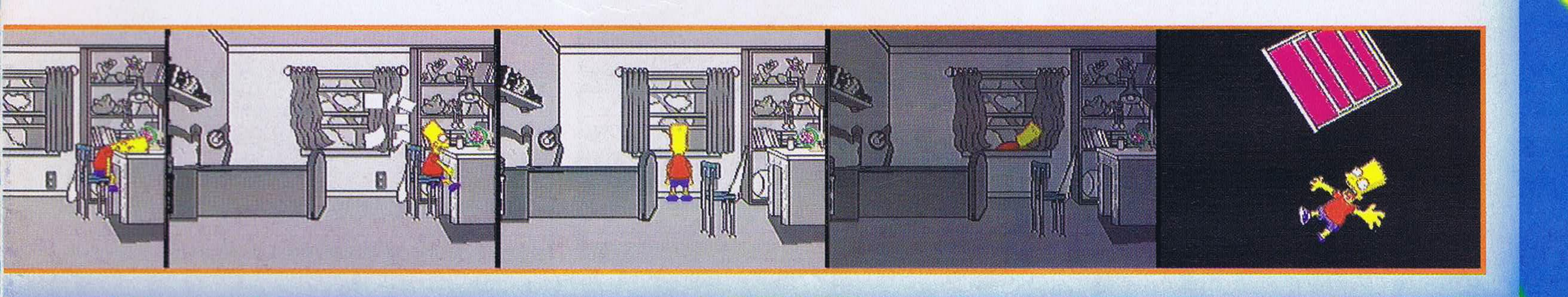
En Windy World encontraréis **las entradas a los mundos (cinco en total) de que se compone este mal sueño**. Las **puertas** a cada una de estas fantasías son las **hojas de los deberes de Bart** que andan correteando por el suelo de Windy. Basta **saltar encima de una de ellas**, tan pronto como las veáis, para **acceder a uno de los dos mundos que ofrece el papel** de marras.

El sueño de Bart es simplemente fantástico pero no interminable. Aunque todos los **elementos que rodean a este cartucho son de lo más extraño** que os podáis imaginar, resulta que, como en todo juego, **no sólo hay vidas y cosas que te quitan esas vidas, sino también enemigos, amigos y gente** tan **irritante** como en la dura realidad diaria.

En las páginas que siguen a esta pequeña introducción de Windy, comprobaréis por vosotros mismos **hasta qué punto es pegajosa la gentecilla** que aparece en este cartucho, aprenderéis a burlar sus **raquíticos pero eficaces métodos de hacer la vida imposible** y obtendréis un dominio tal de la zona que no os importará para nada levantaros de la cama, por mucho que hayáis perdido los deberes y el sus penso esté al caer. Pero no se acabará ahí la cosa. Que no se nos olvide puntualizar que, además, seréis testigos con voz y voto de lo delirante e imaginativa que se puede convertir la labor de desarrollar un cartucho. Para que veáis. Y un aviso: Como la cosa siga así, la verdad es que no ganaremos para sorpresas. Y nosotros tan encantados.

Si os parece nos damos un **garbeo por los ingredientes que le han echado al Windy** World y así os ponemos rápidamente en situación.





OBJETOS DEL WINDY WORLD:
¡VAMONOS DE PESADILLA!

EL MARCADOR DE BART: La duración del sueño de Bart está determinada por la cantidad de **zetas** que tenga en su marcador. Cada vez que algún objeto o lo que queráis impacte en su frágil cuerpecillo, **Bart perderá una de estas letras.** Cuando el número de zetas sea cero...

El resto de elementos que podéis ver en el marcador son los siguientes: **las pipas de sandía** son defensas contra tipejos molestos, **las bolas de chicle** sirven para recuperar las zetas perdidas y deshacerse de algunas hadas madrinas demasiado molestas, y **la lata de refresco,** que tiene como misión limpiar la pantalla de malintencionados personajes... ¡a base de extraños sonidos bucales!



BUZONES DE CORREOS: Simpáticos artefactos con vida que se dedican a recorrer la calle. Para luchar contra ellos podrás elegir entre **esquivarlos o saltar sobre ellos,** con el riesgo de que te den o de obtener premios sorpresa como pipas de sandía, globos...

CABEZAS DE JEBEDIAH: El fundador de Springfield se lanza al ruedo para buscar las zetas de Bart. Gustan de viajar en grupos y se muestran muy poco amables. **Si te dan, te limpian una zeta, si las saltas, se deshacen en puntos para ti.**

LA ABUELA: Grande, comprensiva y amable, demasiado amable, Grandma no duda en **lanzarte besos** cada vez que te divisa. Pero Bart no es demasiado cariñoso, así que responde con una limpieza de cutis cada vez que la abuela le suelta los labios. Ahora, eso sí, **Bart agradecerá los besos si su hermana Lisa le ha convertido en rana con su varita mágica.**

MALDITA HADA MADRINA: A Lisa le ha dado por calzarse un traje de hada, ponerse una varita y soltar polvos mágicos a diestro y siniestro. Si la magia alcanza a Bart, **éste se convertirá en una rana** y vagará sin poderes por Windy a la búsqueda de la abuelita. Puedes esquivarla o darle un chiclazo en la jeta.

EL PEZ LIQUIDO: Es simpático y vacilón pero no soporta que le chuleen. Intenta pasar por encima y verás lo que ocurre. Se deshace. **Hazlo tres veces y te dará una vida extra.**

DICHOSO AUTOBÚS: No es eliminable. Así que si no quieres ser atropellado por sus enormes neumáticos, haz el favor de **no cruzarte en su camino.**

EL SAXO Y SUS NOTAS MUSICALES: Es propiedad privada de Lisa y tan chirriante y engorroso como su propia persona. Si una de sus notas te da, **se cambiará el sentido de tu marcha** y Bart no responderá a los controles como es debido.

EL BALÓN DE BASKET: *Bota, bota mi pelota...* decía la cancioncilla. Lo que no decía era que al saltarla **se convertía en un monopatín** que nos transportaría a gran velocidad por las calles de Springfield, mientras **nuestro marcador de zetas subiría como la espuma.**

EL DIRECTOR: Harto de verte hecho una piltrafa, el jefe de estudios **te coloca un traje** en cuanto te tiene a tiro. Chaqueta azul, corbata y un agobio total que sin embargo otorgarán **inmunidad** a Bart a la hora de chocar contra cualquier cosa.

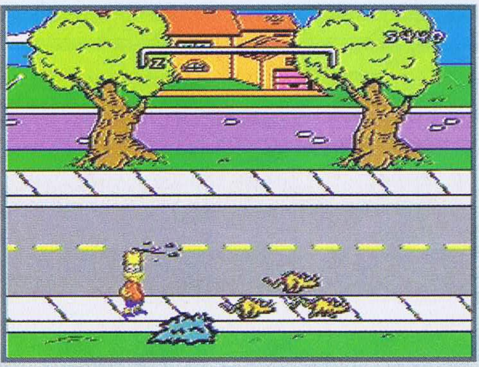
LAS TELEVISIONES ANDANTES: Campean a sus anchas por las calles de Springfield. **Salta sobre ellas** y verás lo que es bueno...

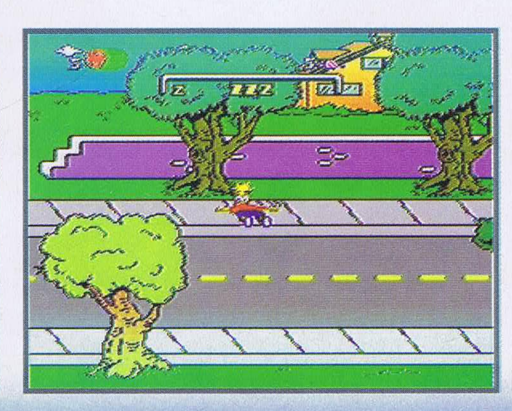
LAS ZETAS: Las hay **rojas y azules**. Por partes. **Las azules son como vidas extras**, pero para que suban al marcador tienes que rozarlas con una buena bola de chicle y hacer que se encajen dentro del recuadro correspondiente. **Las rojas** no suben nunca para arriba, pero al chocar contra el chicle dan **un chicle extra.**

LA BANDA DE MACARRAS: Son cuatro matones que atrapan a Bart entre sus cuerpos y le llevan hasta no sabemos dónde. **El hechizo de la varita mágica** les convertirá en viles ratas.

MANCHAS VISCOSAS: Si le rozan un solo pelo, **enlentecerán la marcha de Bart** de una forma irritante.







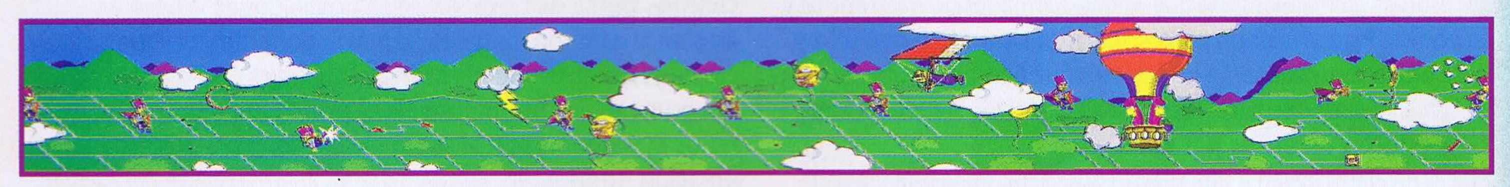
Los mil y un Bart

Para jugar a Bart´s Nightmare hay que tener en cuenta que el cartucho de Acclaim **no se parece en nada a ningún otro.** La aventura de Bart es delirante y está hecha con una imaginación desbordante: buzones andantes, saxos que emiten notas paralizantes, abuelas que besuquean... A pesar de ello, **Bart es la estrella absoluta.** Él es el auténtico protagonista de toda esta historia y en él se han centrado todas las miradas. Bart sueña que es un niño normal, una rana, un trajeado de Oxford, un monstruo oriental, un Bartman Jones, un glóbulo blanco, un héroe volador o un tío de comic televisivo. Y en todos estos papeles está magistral. Por último, a la hora de entrar en cada mundo, la cosa toma ya unas dimensiones de creatividad increíbles. **¿Preparados para entrar en la pesadilla más alucinante de vuestra vida?**

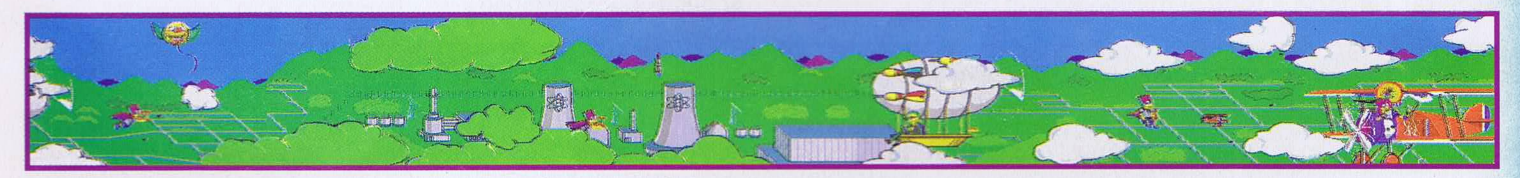
BARTMAN:

Yo, de pequeño, también quise volar

La entrada a este mundo es **una puerta azul.** El pequeño Simpson se ha convertido en **un encapuchado volador** que lucha y se las tiene contra todo tipo de bestias delirantes. Armado para la ocasión con un singular y bastante eficaz **tirachinas,** nuestro travieso amigo debe **recorrer los cielos de Springfield** evitando los peligros que le saldrán al paso. Se trata de una fase larga, horizontal -de scroll arriba y abajo- algo pesada y no demasiado complicada.







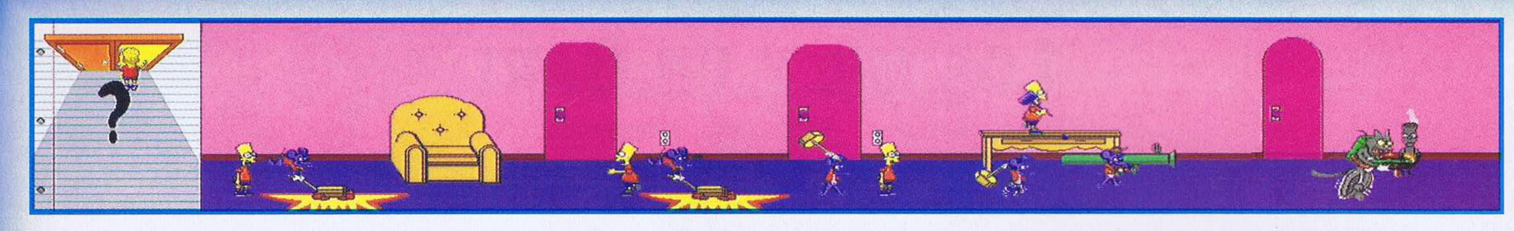
OBSTÁCULOS: Empieza el asunto con **cohetes NASA** controlados desde tierra. Objetivo: las dos vidas del Simpson. Forma de eliminación: el tirachinas. Continúa la movida con unos **globos cara Krusty** cuya destrucción no sólo da puntos sino **alguna vidilla extra y otros iconos** bastante majos. Y parece terminar con **unas engorrosas nubes radiactivas** que sacan a relucir los defectos del esqueleto de Bart. Las veréis en cuanto os acerquéis a la **central nuclear.**

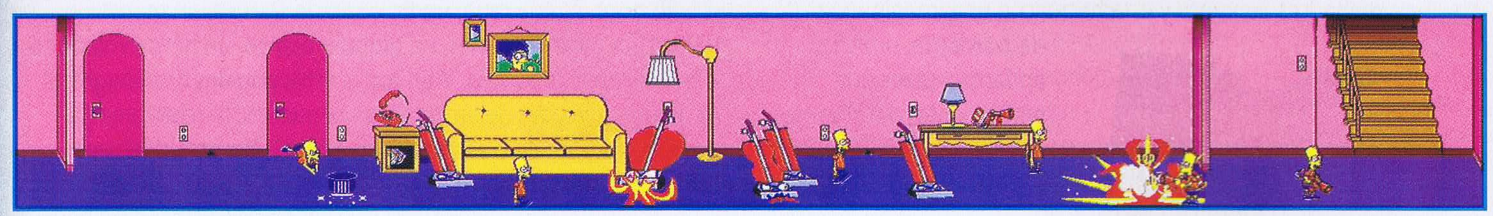
Respecto a los jefes, la cosa se pone peligrosa con **las tías de Bart**. Van en **un globo** y se dedican a tirar toda clase de materiales. No son imposibles, **sólo hay que volar alto y dar más que ellas.** Si estás en racha, no le pierdas ojo al colega del **ala delta.** El que no se detiene ante nada es el sucio **elefante rosa** del borrachuzo del bar. Con "buenos provechos" como indecentes armas, el paquidermo hace lo posible por enturbiar la buena imagen olfativa del Simpson. El mínimo toque de la poción verde y bucal del elefante y un trozo de vida al garete.

Después se repite el señor del ala delta y aparece **un tipejo sentado en una alfombra mágica.** Los dos con los mismos propósitos y bastante cara dura. Ya están exterminados. Bieeeen, ahora llega **el odioso contable** a lomos de un dirigible con un cuantos sputnik bajo su barriga. Ojo a los misiles, trazan una trayectoria y os funden en cuanto os ven. Nada comparado con **la avioneta de Burns,** que es tan grande como la pantalla, se mueve más rápido que la guitarra de Gun´s & Roses y es más pesada que los Simon & Garfunkel cantando Ms Robinson. Contra él sólo vale la intuición, la suerte, un poco de paciencia, sangre fría y habilidad. Los trucos, para luego.

VIDAS Y FORMA DE PERDERLAS: En esta fase disponemos de **dos vidas.** Cada vida tiene una duración de más o menos cinco impactos.

En todo caso hay algunas vidas extras por ahí repartidas...





ITCHY & SCRATCHY:

JUGANDO AL GATO Y AL RATON

Para encontrarse con los simpáticos personajes de esta serie televisiva hay que usar **la puerta amarilla.** Itchy & Scratchy se divide en **tres fases.** La primera tiene lugar en **el pasillo de una casa**. Es un nivel largo y muy sufrido. En él nos tendremos que ver las caras con el gato y el ratón y con los martillos, teléfonos que se rompen, cuadros voladores, bombillas asesinas, aspiradores vivos y los propios animalejos, sólo que esta vez armados de **metralleta y bazooka.** Para nivelar un poco el tema **un simpático martillo y un bonito extintor** serán los recursos que Bart podrá utilizar en su defensa. Al final del nivel veréis **unas escaleras.** Si todo ha ido bien, **podréis ascender por ellas.**

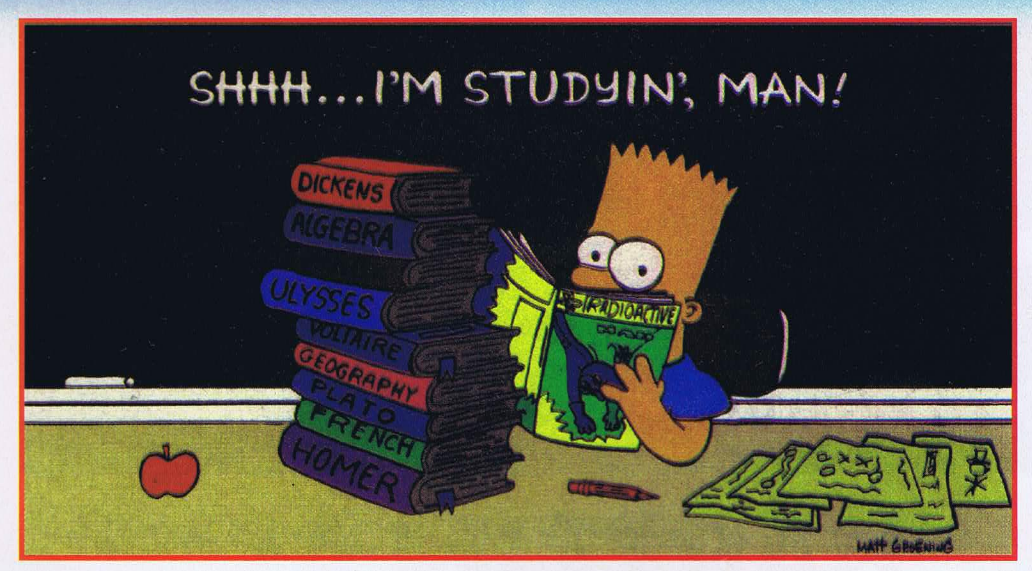
Las escaleras llevan a una **planta superior,** en la que más o menos se vuelven a repetir las cosas. Aspiradores y el gato y el ratón, para no variar, contabilizan los enemigos de este nivel. Si ya traíais un arma de abajo, guardarla con cautela porque **al menor impacto desaparecerá.** En todo caso no os preocupéis: encima del sofá de la derecha hay una sólida y útil **pistola lanzaventosas.** Lo dicho, **cargarse a todo el mundo y nivel hecho.**

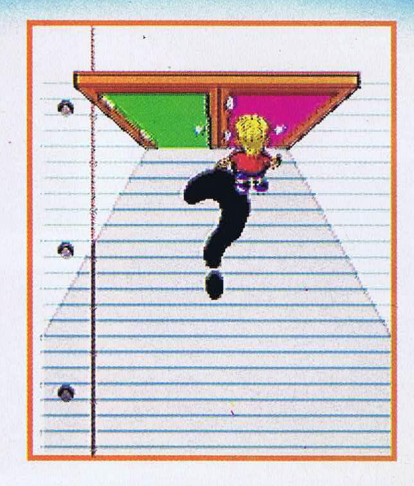
Nos vemos en **la cocina.** También muy cortito pero todo dificultad. Tomad nota: un gato cocinero que nos persigue sartén en mano, un ratón experto en el lanzamiento de cuchillos eléctricos, un teléfono que suelta el auricular y un horno en llamas. En el capítulo de armas, pues **la que llevárais** y, si la perdéis, **un nuevo martillo** que siempre está al principio del nivel y **unos cuantos botes de Coke** que salen disparados de la nevera y asustan al gato con sus gases. Lo más importante y peligroso de la cocina es **hacer frente al ratón del cuchillo.** El único truco que se nos ocurre es que **permanezcáis al principio de la cocina, que no os arriesguéis con el suelo encerado, y ocupéis una posición intermedia.** En cuanto veáis aparecer parte del cuchillo, lanzar el martillo. Repetir la operación unas cuantas veces y acabar con el maldito roedor de una vez por todas.

VIDAS Y FORMA DE PERDERLAS: Exactamente igual a la fase de Bartman. **Dos caretos y otros tantos impactos hasta perder el gusto por la imagen.**







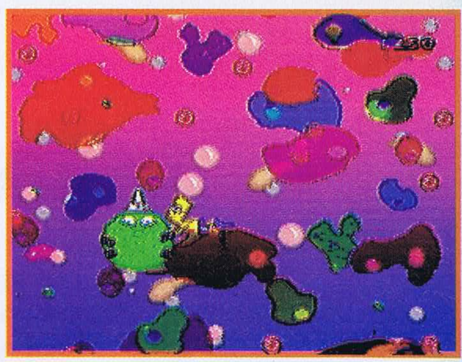


CORRIENTE SANGUÍNEA:
DO THE GLOBULO, MAN

Hasta que uno no llega al mundo de los microbios, no se da verdadera cuenta del scaneo mental que deben sufrir los cerebros que han desarrollado este cartucho. Porque decidme: ¿A quién se le puede ocurrir colocar a Bart **unas aletas de buzo y lanzarle a un viaje alucinante al fondo del cuerpo**? Pues eso, que el pequeño Simpson se ha metido ahora a glóbulo blanco, se ha calzado unas gafas anti infección y un arpón inflaglobos y ha decidido poner su cuerpo al servicio de la ciencia. Tan pronto como traspaséis **la puerta azul** podréis comprobarlo todo. Y de paso reiros un poco.

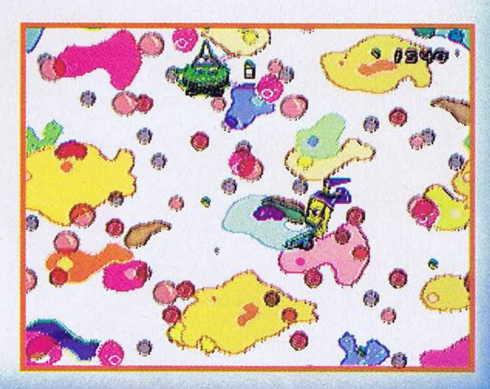
La fase de la **corriente sanguínea** es, a diferencia del resto, **completamente vertical y muy uniforme.** Está protagonizada por **líquidos estomacales, jugos gástricos y un par de bacterias agresivas** que no dejan de repetirse, como la comida rápida. El objetivo es **rozar con el cuerpecillo a un extraño y esquelético vaquero** al menos en seis ocasiones. Pero, ojo, que no es tan fácil como parece. Para empezar el líquido plasmático en el que se mueve Bart no le permite alcanzar velocidades de órdago. Para continuar el dichoso vaquero no sale siempre por el mismo sitio, sino, casualmente, por la parte contraria en la que está Bart. Y para terminar, si al jinete pálido no le hacéis caso en más o menos tres pasadas, todo habrá terminado. La cosa está peliaguda, ¿verdad? Bueno, para ayudarte en tu misión, el **hombrecillo del sombrero** (que es otra forma de llamar al jinete del esqueleto) emitirá un grito, algo así como **«Hi! There»,** que hará que te pongas en guardia sobre su salida y localización. No es que te vaya a solucionar la tarea, pero algo es algo... que diría aquel.

Junto al vaquero encontrarás unas cuantas bacterias a las que debes hacer frente con tu **arpón caza-tiburones.** Hay virus suelta bombas, que son los más peligrosos, y virus vikingos, que pinchan la tripa de Bart haciendo que éste retroceda y se aleje de la situación. La forma de cargárselos es, no obstante, la misma. Se pone uno a su lado, se calza el arpón y se infla al bicho hasta que éste **estalla como un globo.** No son nada complicados, pero sí que requerirán tu atención sobre todo cuando se junten unos cuantos en pantalla y uno de ellos suelte bombas. Además, si tienes uno pillado y divisas al vaquero, perderás aún más velocidad que si fueras solo y es muy probable que no puedas alcanzar el objetivo.









VIDAS Y FORMA DE PERDERLAS: En corriente sanguínea **no hay vidas.** Si te roza una bomba, si te pinchan unas cuantas veces o si pasas del vaquero en demasiadas ocasiones, **desaparecerás de la pantalla.**



BARTZILLA:

UN MONSTRUO DE ANDAR POR CASA

Bart es ahora un enorme **monstruo-lagarto** tomado directamente de los peores sueños japoneses. Con su enorme cola, una **puerta verde** que previamente había atravesado y una cara de mal genio dientes incluidos, **Bartzilla debe destrozar la calle principal de Tokio**, al mismo tiempo que evita los ataques de aviones, helicópteros, centrales nucleares, metros asesinos y tanques de la Armada.

La fase de Bartzilla **se divide en dos partes.** La primera transcurre horizontalmente y la verdad: es muy simple. Sólo hay que ir de destrozo en destrozo utilizando **los ojos láser, las llamaradas de fuego y las patas de bestia incontrolada** de Bartzilla. Cuantas más cosas destruyamos, muchos más puntos y, por supuesto, más posibilidades de culminar el nivel. Y cuantos más impactos recibamos, muchas menos posibilidades de avanzar y unas cien de perder el rumbo. Fase pesadita y algo aburrida en la que sólo destaca la gran imaginación de los chicos de Acclaim.

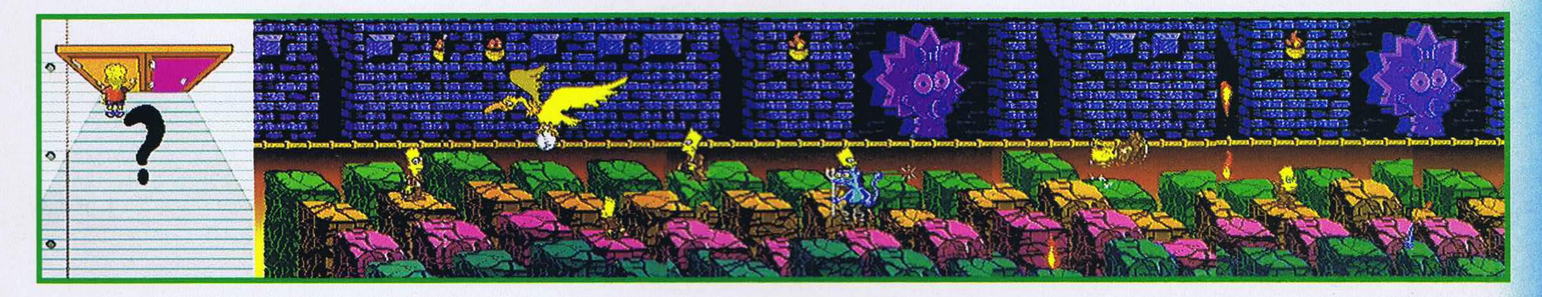
La segunda fase recuerda al fabuloso **Donkey Kong**. La cosa va de un gran edificio estilo Empire State Building que nuestro héroe debe **escalar hasta la cúspide.** El complejo está habitado por tres tipos de vecinos: **los que salen a la ventana** a tirar todo tipo de objetos domésticos, la enorme **Marge mariposa** y el grandísimo y enfadadísimo **mono Hommer**. Los consejos para evitar los impactos son, por este orden: los objetos vecinales son esquivables **si utilizamos la parte del edificio que no corresponde a la ventana** por la que sale el insidioso -pero ojo, porque el edifico se va estrechando hasta que sólo queda una posibilidad de escapar-; la mariposa no tiene porqué hacernos nada **si nos quedamos en la parte más baja de la pantalla** y esperamos hasta que desaparezca; el mono es el más peligroso y **hay que utilizar todas las armas que tengamos** para mantenerle lo más lejos posible de nuestro frágil cuerpecillo. Y hablando de armas, Bart cuenta con **una descarga electrizante** que le permite cargarse a varios indenseables. Utilízala siempre que puedas.

VIDAS Y FORMA DE PERDERLAS: Tampoco hay vidas en esta fase. El indicador de nuestra energía es el número de impactos recibidos. En Bartzilla **todos son muy generosos** y nos conceden **un buen número de posibilidades de escapar de la derrota.**

EL TEMPLO DE MAGGIE:

PENSAR A LO INDIANA

La puerta naranja dará acceso a las aventuras de Indiana Bart, la única fase en la que hay que pensar un poco en estrategias de avance y contención de enemigos. Ahora Bart se ha convertido en un Indiana Simpson cualquiera, con traje de cuero, sombrero y un látigo a su altura. Y haciendo ese ridículo debe surcar las entrañas de un extraño templo presidido **por una gran cara de Maggie la chupetes, un extraño huevo con pájaro azul dentro y fuera y un demonio de lo más picarón.**



El templo en cuestión se apoya en **una serie de piedras de colores** colocadas en filas. Dichas piedrecillas suben y bajan por el efecto del peso de nuestro héroe. Es decir, que apoyarse en una piedra significa que automáticamente se levanta otra. Se trata pues de **averiguar qué piedras son lo suficientemente seguras para apoyar el pie**, a juzgar por su tamaño y el número de veces que han sido usadas como puntos de sustento.

Al hilo de esta estrategia os veréis las caras con **un enorme huevo** que habita en las piedras y un pájaro azul que lo reclama insistentemente. Si le atináis al huevo con el látigo antes de que llegue su mama, **conseguiréis una vida extra y 200 puntos de bonificación.** Entonces aparecerá el diablillo picaruelo y os tratará de echar de la plataforma que ocupéis. **Usar de nuevo el látigo y quizá hasta podáis echarle.**

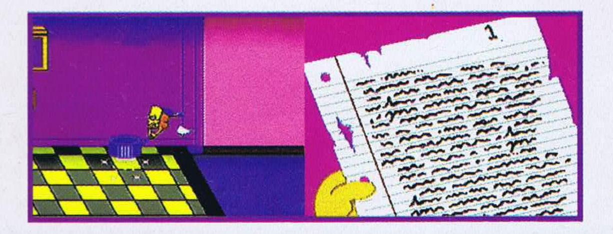
Al llegar a ciertas partes del nivel veréis que **la pared tiene esculpida un rostro de Maggie.** No os fiéis de él. En cuanto llegéis a su línea de tiro **os escupirá el chupete** y ya no habrá más que decir. Para esquivar el escupitajo no tenéis más que **colocaros en una piedra azul** que esté lo suficiente baja como para protegernos. **Entonces subid a la fila superior, saltad siete bloques hacia adelante, retroceded dos, volved a la fila de abajo y saltad con cuidado hacia adelante de nuevo.**

En la segunda parte de el **Templo de Maggie** os encontraréis muy de cerca con un asquerosito **diablillo verde.** El demonio perseguirá a Bart de piedra en piedra insistentemente con objeto de hacerle caer. Dos tácticas: **una, usar constantemente el látigo, dos, moveos deprisa y calculad bien,**

VIDAS Y FORMAS DE PERDERLAS: Tampoco hay iconos de vidas en el templo de Maggie. Tan sólo debéis tener en cuenta que **un chupetazo de la niña os envía a Windy** y que **una mala caída también os hará regresar al lugar de procedencia.**

¡MIS DEBERES! ¿DONDE ESTAN MIS DEBERES?





Tranquilo amigo, que la cosa no es para tanto. Tus deberes están en los cinco mundos, mejor dicho, al final de los cinco mundos en que se divide este juego/pesadilla. Tan sólo debes recorrértelos de pe a pa para alcanzar las páginas de tu vida. Pero un momento, no todas las páginas que recojas valdrán lo mismo. Las habrá de dos puntos y de un punto, según el siguiente esquema:

BARTZILLA- 2 PAGINAS 2 PUNTOS
EL TEMPLO DE MAGGIE- 2 PAGINAS 2 PUNTOS
BARTMAN- 1 PAGINA 1 PUNTO
ITCHY & SCRATCHY- 2 PAGINAS 2 PUNTOS
CORRIENTE SANGUINEA- 1 PAGINA 1 PUNTO

Son por tanto 8 las páginas que nuestro amigo ha perdido, y 8 los puntos máximos que puede llegar a sacar.

Era de imaginar. Bart nunca tendrá una A, a lo sumo alguna B-.

PILOTWINGS
La más exclusiva escuela de vuelo te mostrará el alucinante modo 7 para rotaciones de escenarios en tres dimensiones.





SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un clásico llevado al tope de jugabilidad: armas, escudos, armaduras…
La mejor versión que hayas visto jamás, con desplazamientos de terreno, muertos vivientes, macro arsenales de calaveras, ¡y hasta una ola gigante!





BEST OF THE BEST
Combate contra 15 Kickboxers por el campeonato del mundo de Full Contact. Elige tus propias llaves en el mejor simulador de lucha para tu Super Nintendo.

SUPER MARIO KART
La más divertida carrera de Karts que hayas podido imaginar jamás, está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Puedes competir contra Mario, Luigi, la Princesa Daisy, Koopa, la Seta o Bowser.

MAGIC SWORD
Lucha en los 50 niveles del castillo tenebroso contra el malvado Black Orb. Sólo tú y tu Espada Mágica podréis derrotarle.





THE MAGICAL QUEST; STARRING MICKEY MOUSE
¡Pluto ha desaparecido! Explora 6 mágicos mundos en su busca y disfruta de toda una aventura en dibujos animados.





AXELAY
El Chip MD-7 al servicio del matamarcianos. Gráficos impresionantes en una batalla espacial única para tu Super Nintendo.

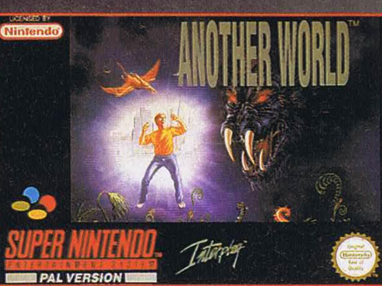


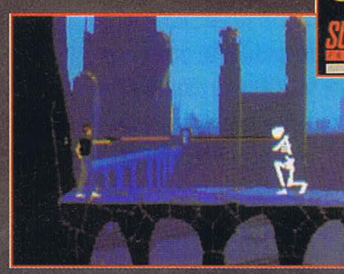
PARODIUS
Todo un mundo de fantasía se abre ante tus ojos en un juego lleno de color y de buenos y malos de risa.





ANOTHER WORLD
Gráficos con efectos cinematográficos y efectos de sonido digitalizados. ¡Una auténtica película en tu Super Nintendo!





EXHAUST HEAT
Vive la más emocionante carrera de F-1 en 3-D: 15 vertiginosos circuitos te esperan en este apasionante cartucho. Podrás construir tu propio coche: la carrocería, el motor, las ruedas y los alerones serán los que tú elijas. Escoge bien y vencerás en el Grand Prix.





BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart Simpson intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla? Bien, pues eso es Bart´s Nightmare. Si Bart no consigue reunir todos sus deberes en 8 horrorosos niveles antes de despertarse, recibirá la bronca de su maestra… una vez más. ¡Vaya pesadilla!







ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.

C/D FCA!



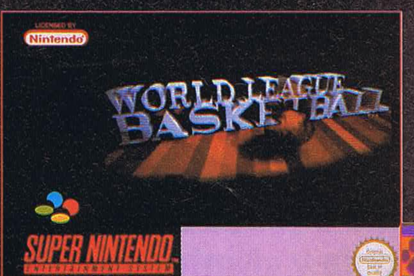














WORLD LEAGUE BASKETBALL
Toda la emoción del baloncesto en un fantástico juego con gráficos digitalizados y rotaciones de 360° en modo 7.







PRINCE OF PERSIA
20 fases, terroríficas trampas, mortales enemigos, una banda sonora impresionante y la mejor de las animaciones en un solo juego. ¿Qué más quieres?

UPER Fuerte



SUPER STAR WARS
Unico, fantástico, increíble... Super Stars Wars, un nuevo bombazo para tu Super Nintendo.

STREET FIGHTER II
¡Alucinante!, 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho. Street Fighter II para Super Nintendo, es el videojuego que no puedes dejar escapar, idéntico a la máquina recreativa. 8 jugadores para un título que sólo podrá conseguir uno; la lucha será dura, pero si dominas tu mando de control con sabiduría, puede que incluso salgas con vida.

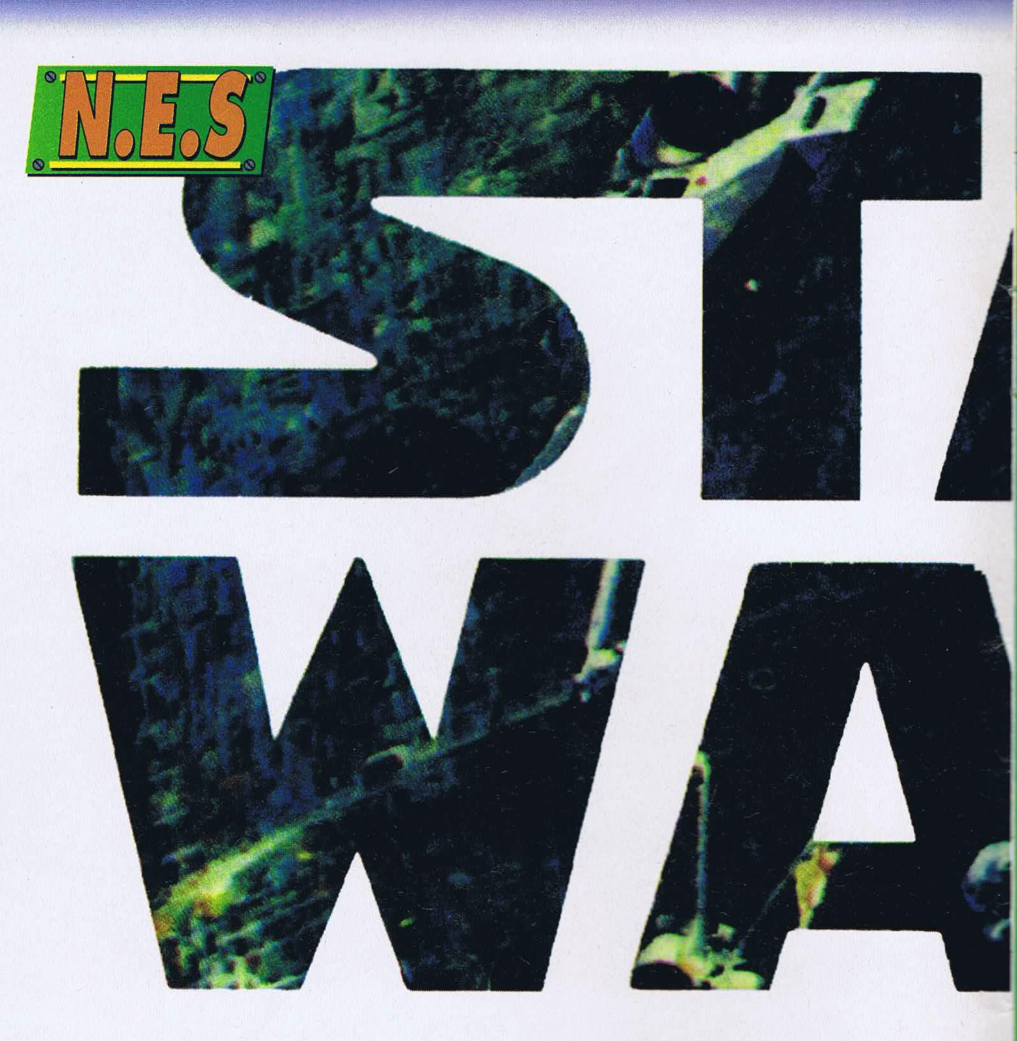


BATTLE CLASH
En el siglo XXI, el único entretenimiento posible es el Battle Game. Acepta el desafío y derrota a los más impresionantes ST'S.
Sólo para tu NINTENDO SCOPE.

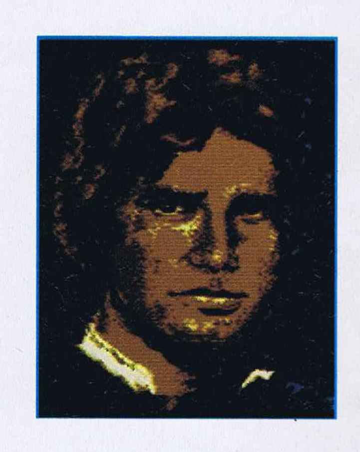




Lo estábais esperando. La aventura que nos ha hipnotizado a todos debía tener su guía y «Nintendo Acción» debía ser la revista que te la ofreciera. Es como un tributo que teníamos que pagar a todos los que fuisteis capaces de estremeceros al contemplar un juego como «Star Wars». Si tienes la suerte de contar con él, te ofrecemos la oportunidad de retomar su atractivo argumento y disfrutar de pantallas que quizá nunca llegaste a contemplar. Si por el contrario careces de él, aquí tienes una soberana razón para adentrarte en el apasionante mundo de George Lucas y sentir la fuerza en tus manos. ¿Preparado? Pues empezamos con una pequeña introducción.



LOS PERSO-NAJES



HAN SOLO

Su **arma** es la más potente y por ello debes seleccionarlo siempre que tengas que **enfrentarte** a un enemigo. Sólo tiene **una vida**, así que utilízalo sabiamente. Porque es el guerrero **más importante del grupo**.



LUKE SKYWALKER

Es el **prota** de la peli. Lleva **pistola láser** y **espada de luz**, y gasta **cualidades medias** en salto y en potencia de disparo.

Su valor: **tres vidas** y **diez continuaciones**.

PRINCESA LEIA



Es un personaje imprescindible si quieres escapar de la **Estrella de la Muerte** con vida. Sus fabulosos **saltos** apoyados en el **efecto de planeo** que le proporciona su falda, permiten acceder a lugares imposibles. **Sólo una vida**.

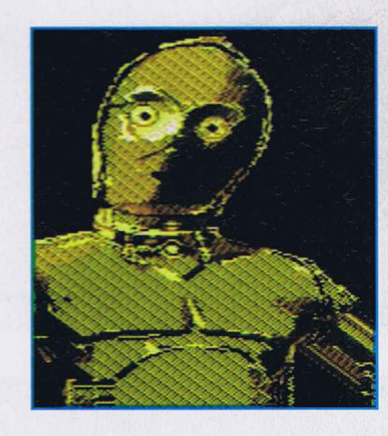


En una galaxia muy lejana se vive una infernal guerra civil. Las fuerzas rebeldes al mando de la princesa Leia han logrado su primera victoria frente al malvado Imperio Galáctico. Fruto de esta batalla, Leia consiguió robar los planos del arma mortífera más avanzada del imperio, la Estrella de la Muerte. Sin embargo, la mano de Darth Vader se extiende por todos los confines de las Galaxias, y la bellísima princesa fue capturada antes de que pudiera entregar los planos a su ejército. Instantes antes de su detención, Leia introdujo los planos en un insignificante robot llamado R2D2, con las instrucciones precisas de entregarlas a Obi Wan Kenobi, en el planeta Tatooine...



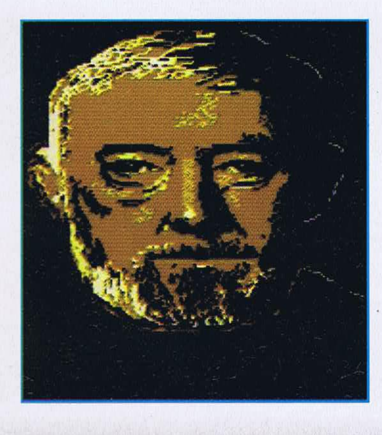
DARTH VADER

El malvado Jedy **no aparece** durante el juego, pero **simboliza** todo el poder del imperio. Podrás ver su **tenebroso rostro** en la pantalla de nuestra guía, aunque es preferible que **nunca llegues** a «disfrutar» de ese instante.



C3PO

Es un **completo inútil** que sólo merece caer en manos de alguna empresa de **fundición**. Si lo seleccionas, te **pedirá** por favor que no le **desconectes**. Lástima no poder hacerlo. A veces dan unas ganas...



OBI WAN KENOBI

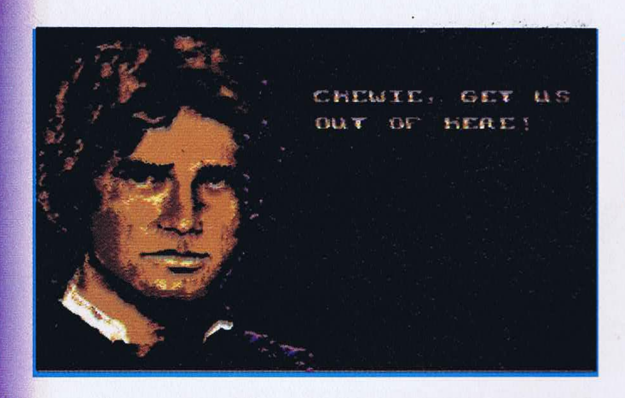
Bueno hasta en el juego. Te hará entrega de la **espada láser** y recargará de **energía** a tus compañeros cada vez que lo selecciones. Pero su **poder es limitado**.

R2D2

Nunca te **olvides** de él. Tanto en la **Estrella de la Muerte** como a bordo del **Ala-X** te mostrará todo lo que puede dar de sí. Un gran **aliado metálico** que, al contrario que su amigo, el de arriba, merece una buena lata de aceite.



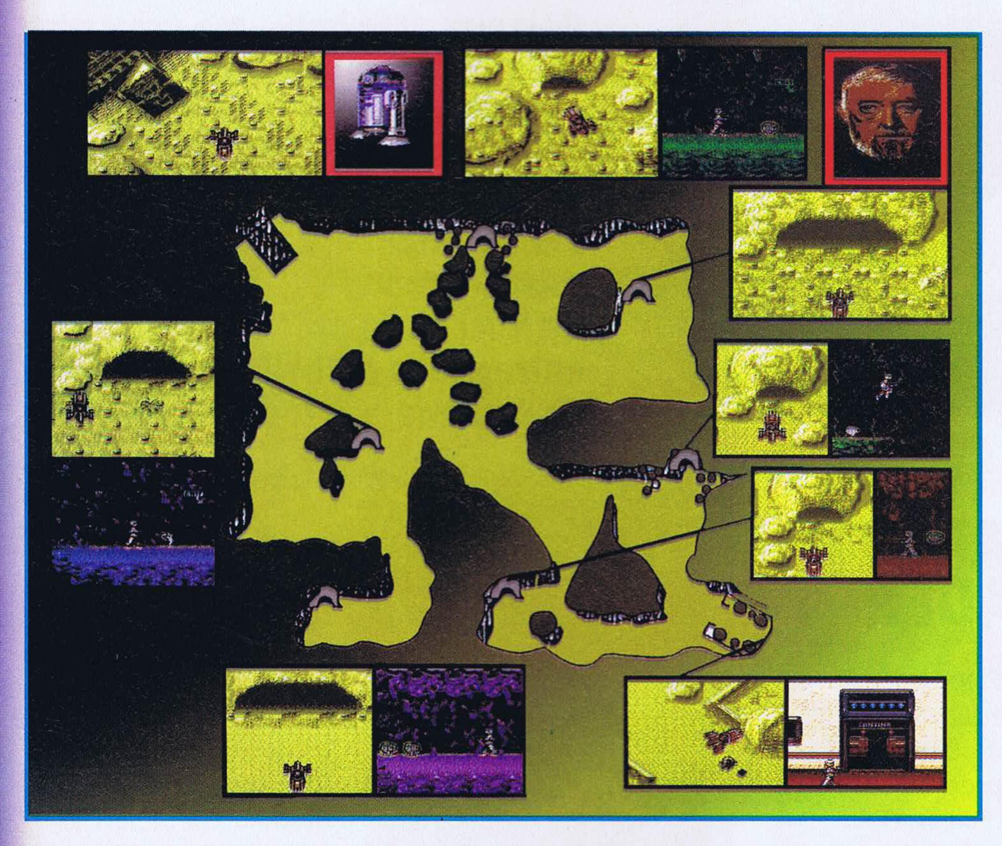
LA AVENTURA

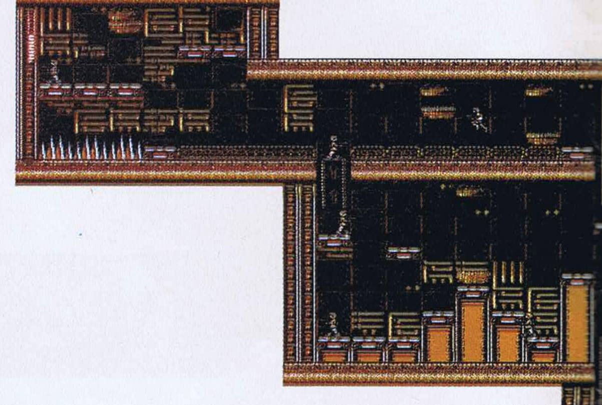


El inmenso **desierto de Tatooine** es el inicio de la aventura y también el paso más importante que tendrás que dar en tu camino hacia la victoria. Cuenta con **siete diferentes cavernas,** además de la salida a la calle **Mos Eisley**, antesala del hangar del Halcón Milenario.

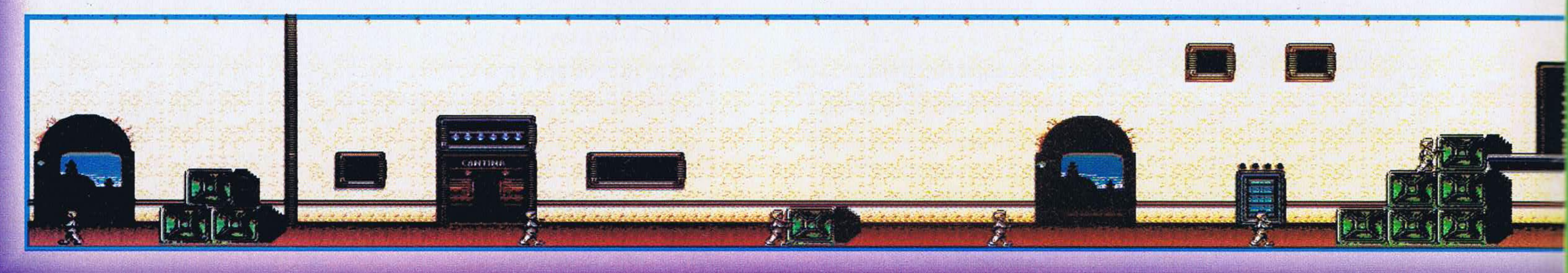
En el **mapa** que te ofrecemos podrás conocer los **secretos** que atesora cada una de estas cavernas. Se **selectivo**. Únicamente tienes que visitar siempre la caverna de **R2D2** y la de **Obi Wan Kenobi**.

En la **cueva** que esta inmediatamente **debajo** de la de Obi Wan, hay un **escudo** muy fácil de conseguir. Entra **ocho veces seguidas** en ella y te ahorrarás tener que









COMIENZA...

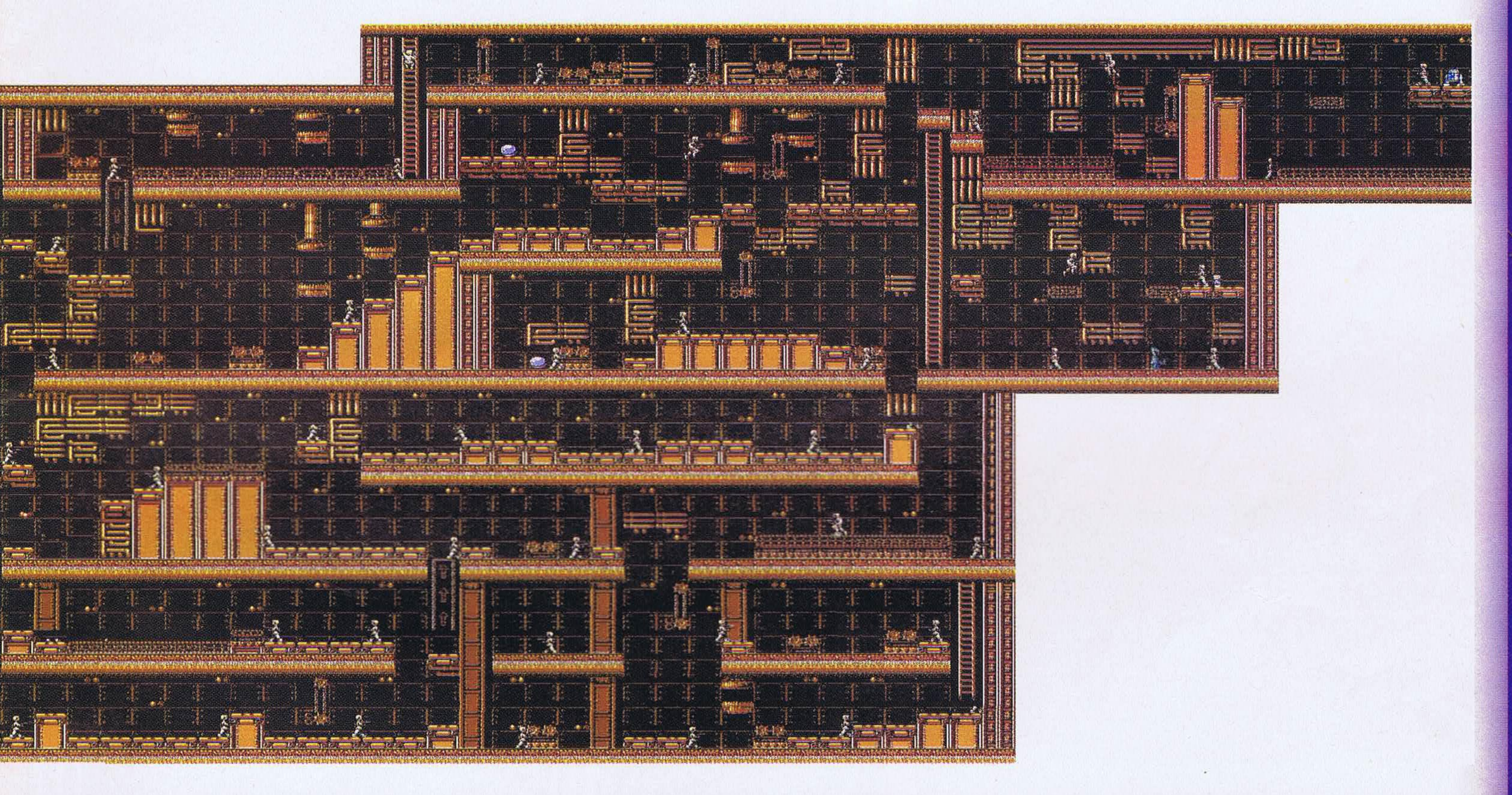
explorar el resto del **Tatooine** con la consiguiente pérdida de vidas.

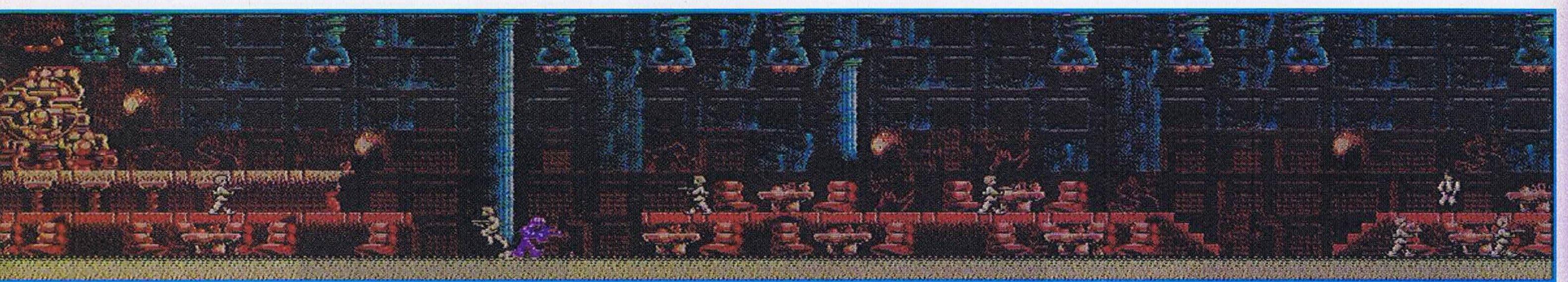
La calle Mos Eisley

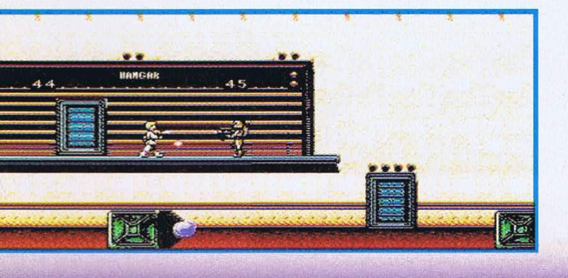
El **primer lugar** de obligada visita es la **cantina**. Al final de ella te espera **Han Solo**, un importante guerrero que **pasará a formar parte del equipo** en cuanto contactemos con él. Una vez alcanzada **la salida**, deberemos encaminar nuestros pasos hacia **el hangar** donde está aparcado el **montón de chatarra más veloz** de la galaxia, el Halcón Milenario. **LLegar** hasta él es uno de los **episodios más complicados** de todo el juego, por lo que te **sugerimos ir variando de líder** -personaje guía- para **repartir** de esta forma los **daños** que puedas tener **sin perder** ni un ápice del **camino recorrido**.

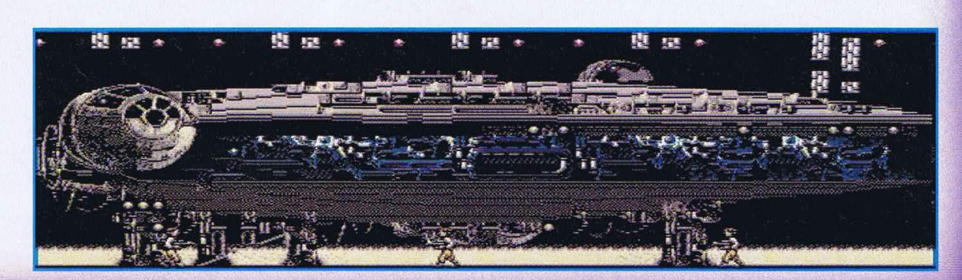
El hangar del Halcón Milenario

La **dificultad** más importante que encontrarás en **esta zona** es conseguir los **escudos**: los han colocado a mala idea y tienen un **complicado acceso**. En todo caso no debe haber problema, porque como ya **hemos conseguido** todos los escudos necesarios en el desierto, este subnivel puede pasar a la historia.





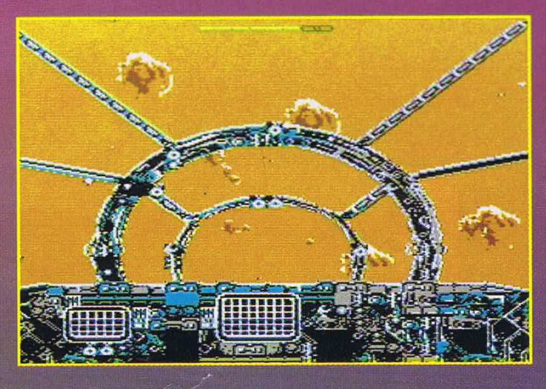


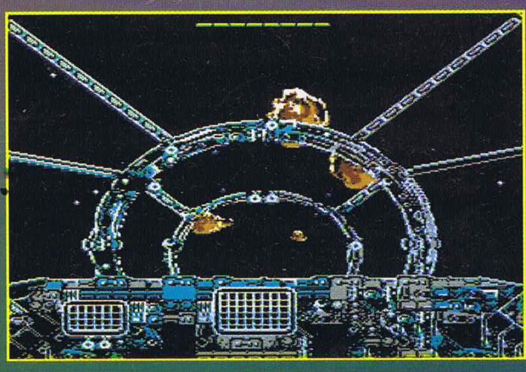


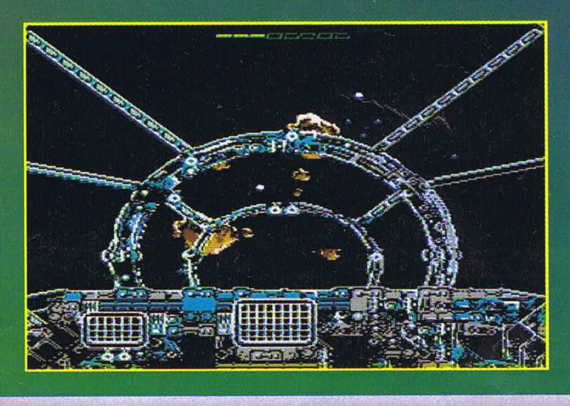
LA MISTERIOSA

LOS GARBANZOS SIDERALES ASESINOS

Un accidentado **viaje tridimensional** sorteando cuantos asteroides mnalintencionados salgan a tu encuentro, servirá como **preludio** a la excitante fase de la **Estrella de la Muerte**. Si no dejas de moverte continuamente y por supuesto de disparar, pasarás la prueba con alguno de los ocho escudos que conseguiste en el Tatooine. Alucina, mientras, con la perfección del **efecto 3-D** conseguido. Pocas veces lo disfrutarás en formato 8 bits con tanta calidad gráfica.







ESTRELLA DE LA MUERTE

La fuerza gravitatoria de la Estrella de la Muerte ha atraído a nuestra nave al puerto espacial más importante del Imperio. Nuestro primer cometido es **acceder a la sala de controles**, para así permitir a **R2D2 descifrar las claves** que nos conducirán hacia Leia. Unos tubos de aspiración nos trasladarán al citado centro de control del planeta asesino.

Fases de ascensores

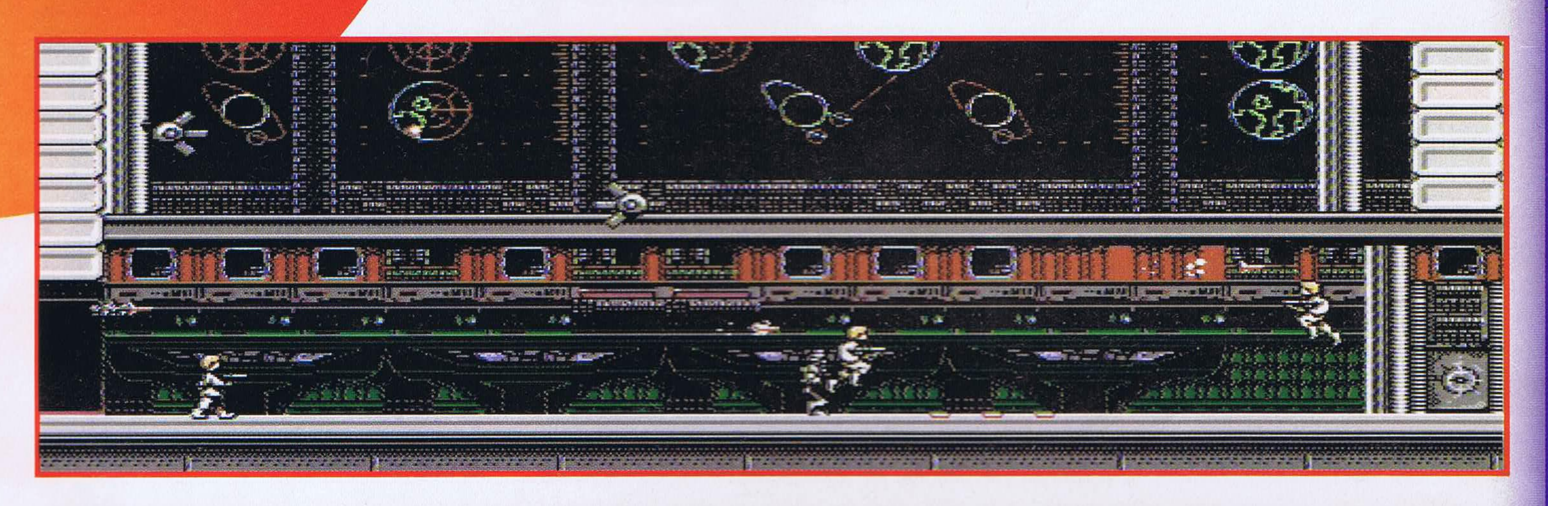
Son **dos**. En la primera, nuestro **mejor aliado es R2D2**. Selecciona al simpático robot siempre que **estés perdido**, y encontrarás la **salida hacia la estancia** que controla la fuerza de gravedad. Para acabar con estos controles, utiliza preferentemente a **Han**, ya que su **disparo** es el más **potente** de todos y necesitarás un menor número de impactos para destruir el objetivo.

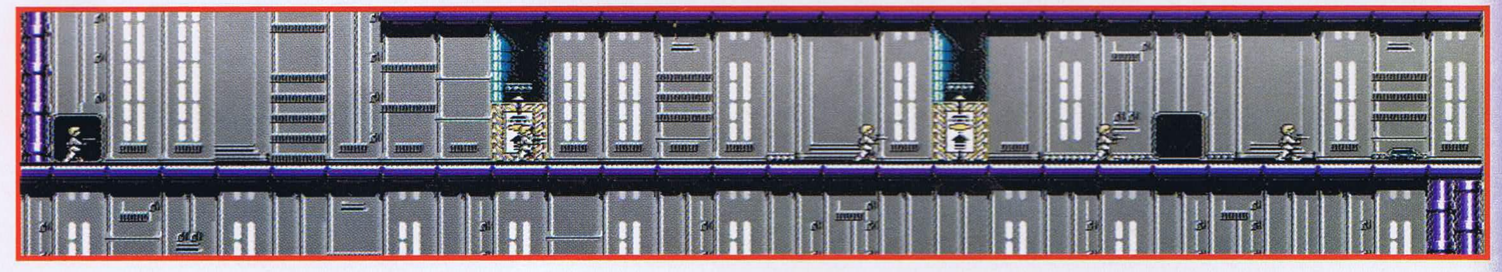
Para superar la segunda es **vital encontrar a la princesa Leia**. Cada **punto rojo que marca R2D2** muestra una **celda** en la que puede hallarse encadenada. Ahórrate pérdidas de tiempo en búsquedas innecesarias. La **princesa está en el calabozo** que podrás ver en la **parte inferior derecha del mapa**, es decir, el más alejado de nuestra posición inicial.

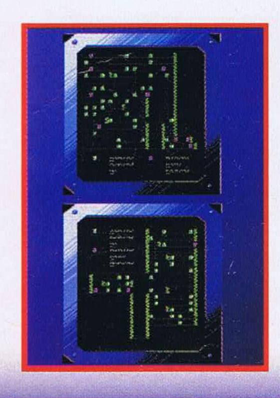
Por otra parte, la **salida de este nivel está justo en el piso inferior**, pero llegar a ella no será nada fácil, ya que requerirá un importante rodeo. Cuando la superes, el **apestoso compactador de basuras** será tu siguiente obstáculo. Vuelve a seleccionar a **Han** y lo que parece imposible se convertirá en una simple anécdota.

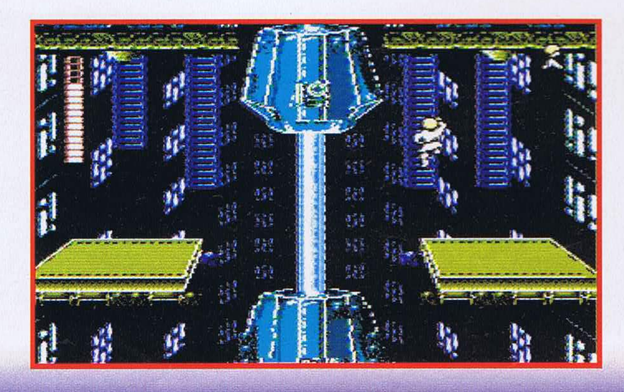
A por el Halcón de nuevo

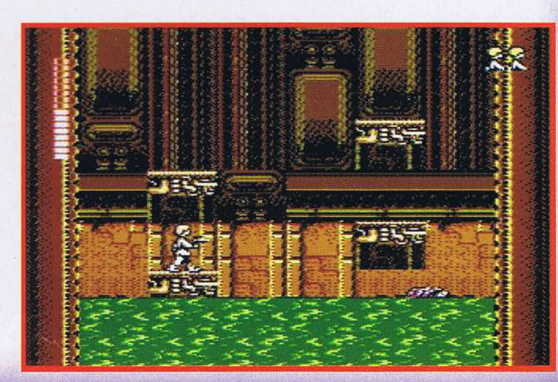
La **segunda búsqueda** del Halcón Milenario tiene lugar en un **subnivel** eminentemente **plataformero y muy complicado** a priori. **Tubos de aspiración**, **miniplataformas** y toda una **manifestación de soldados imperiales** tratarán de entorpecer nuestro camino a base de bien. Recuerda a **Leia y su gran poder de salto**, y utilízala cada vez que quieras salir de un buen apuro. Nunca olvides que **hay que seleccionar** de una forma creativa al **líder** de equipo, es decir, **cada personaje en el momento más indicado** para superar los obstáculos con creces. ¿Vale?



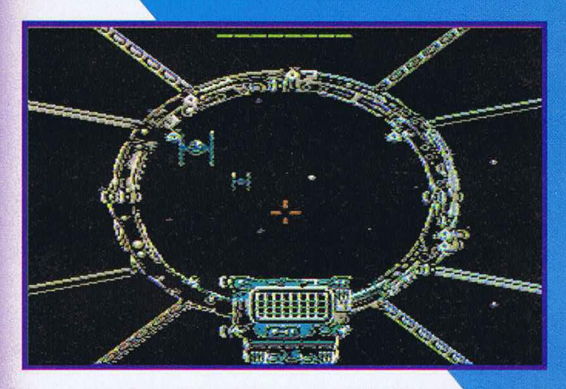


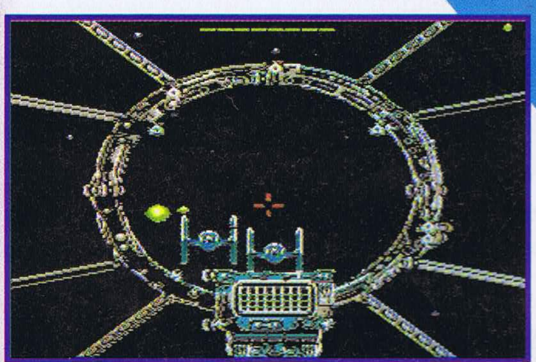






EL ARTILLERO DEL HALCÓN MILENARIO

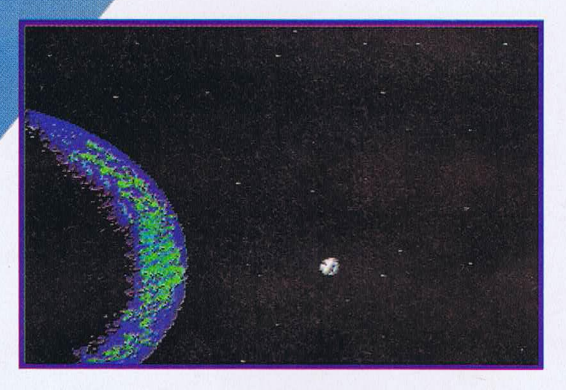


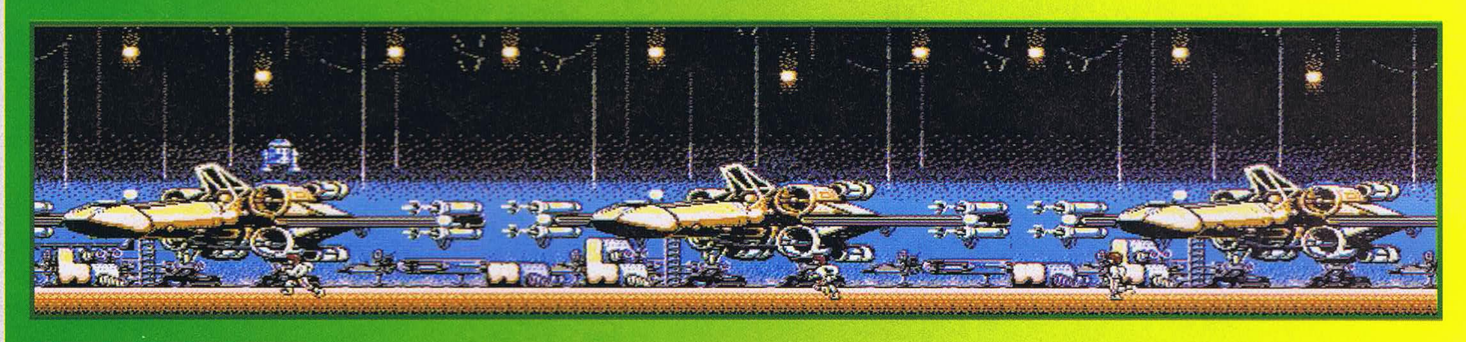


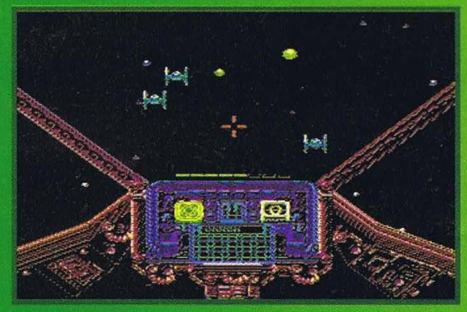
Olvídate de los **viejos asteroides** asesinos y prepárate para luchar contra los **cazas imperiales**, que son mucho más peliagudos.

Estos son **nuestros consejos**: **Dispara** tanto a las **naves enemigas** que aparezcan en pantalla como a las **andanadas de proyectiles** que éstas te sueltan incesantemente (nuestros misiles son capaces de éso y mucho más). **Aguanta** lo que puedas y **superarás** la fase aunque con algún disgusto que otro. Y por último, ten en cuenta que **sigues contando** con el **mismo número** de **escudos** que conseguiste en el **Tatooine**.







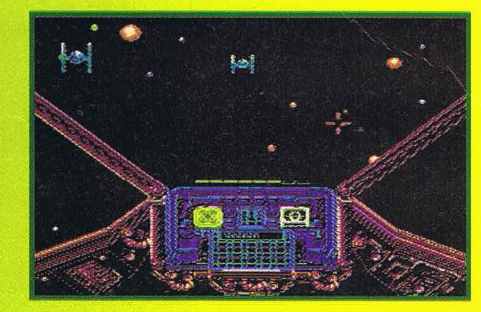


COMBATE EN EL ALA X

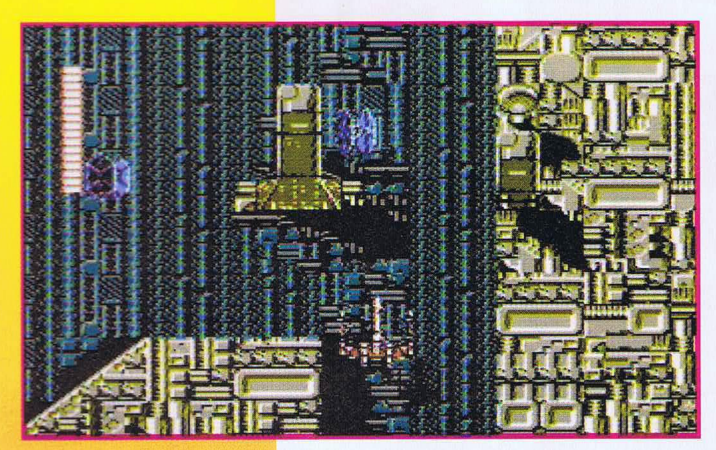
Enhorabuena. Acabas de llegar al **nivel más complicado** del juego. Antes de nada, te recomendamos la **rendición** si no llegas a él con **«3» ó «4» continuaciones**, ya que da la impresión de que esta **fase** ha sido programada para **destruirte dos o tres veces** antes de dejarte pasar al combate final. **Dispara** a todo lo que se mueva, y no falles, que ya sabes que es peor.

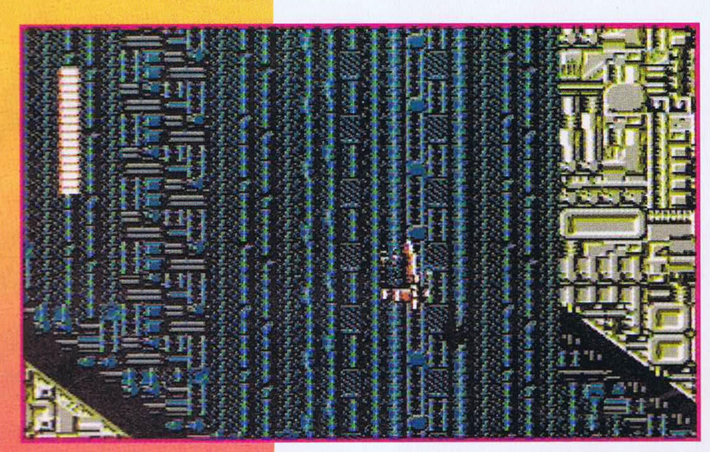


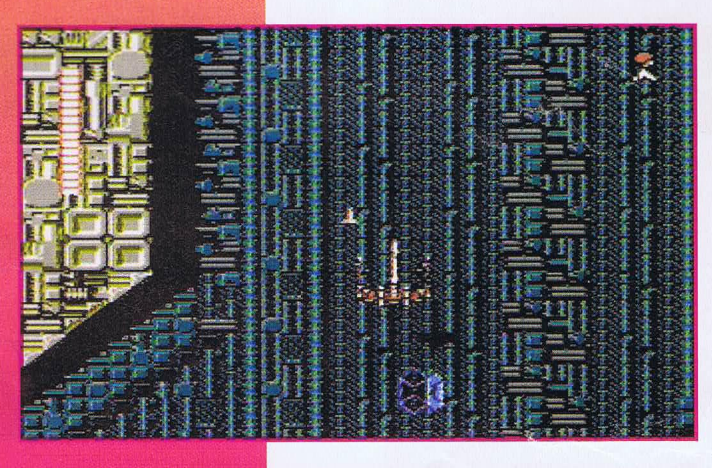


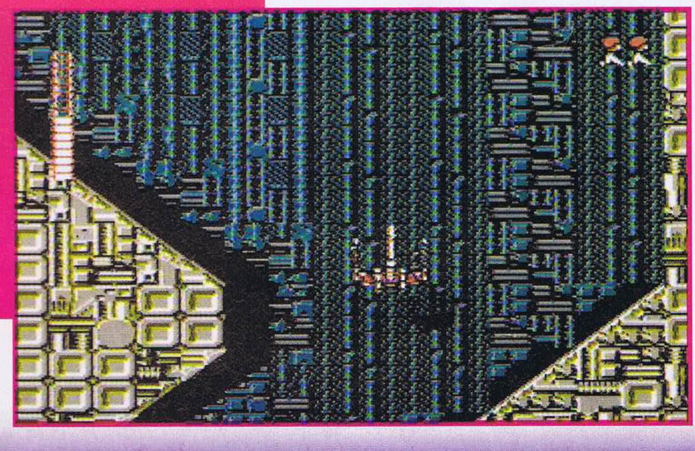


COMBATE FINAL





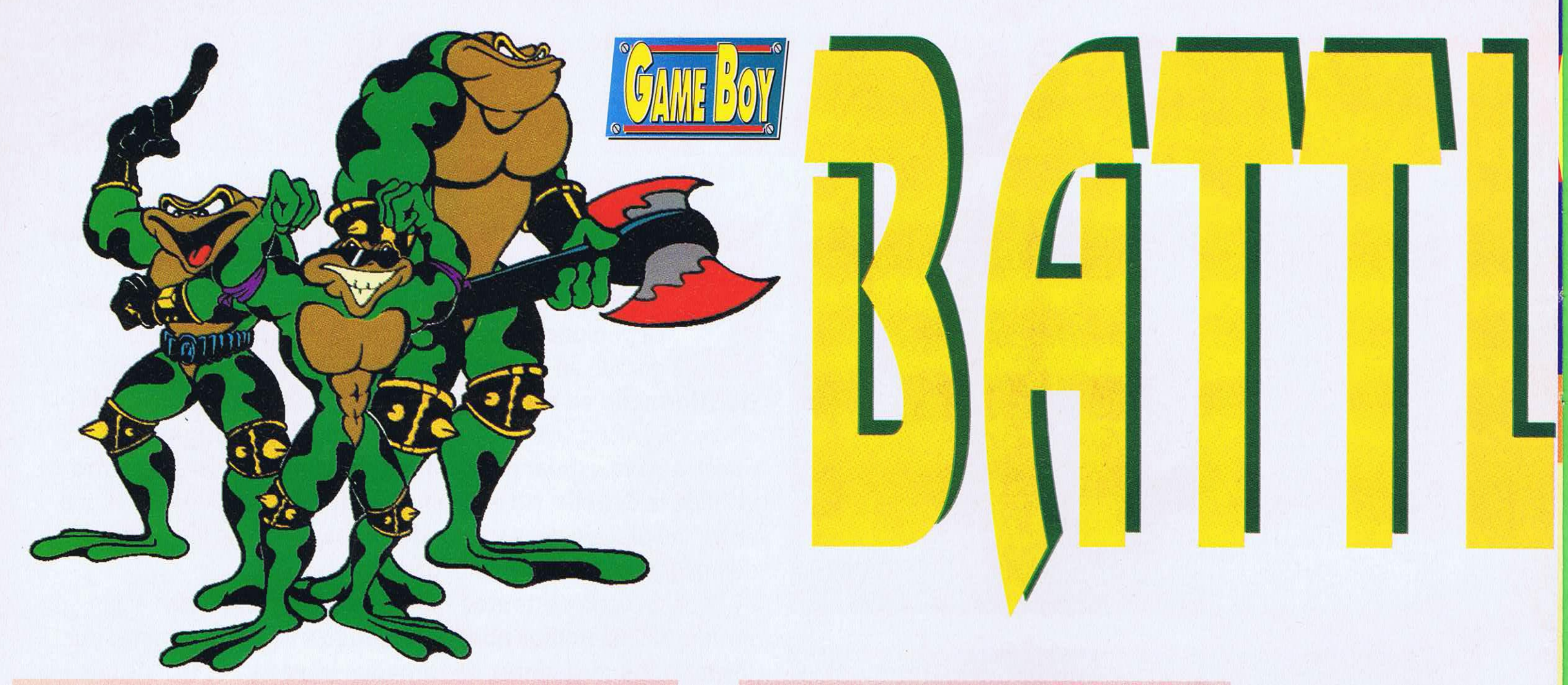




El combate final de «Star Wars» se ha convertido en una **fase complicada**, aunque **bastante más sencilla** que la que, suponemos, has dejado ya atrás. Por si te sirve de consuelo. La **perspectiva tridimensional** de la que tanto hemos gozado en innumerables luchas durante el juego, se ha **transformado en aérea** -es decir, desde arriba- para recuerdo de «Zaxxon» y «Raid Over Moscow», y a partir de ella **dirigiremos nuestra nave estelar** hasta el **final del túnel** que lleva al **centro vital de la Estrella**. **No** es una **fase muy larga**, lo que pasa es que **entre las plataformas y los cazas imperiales** que intentan desintegrarnos, no ganaremos para sustos.

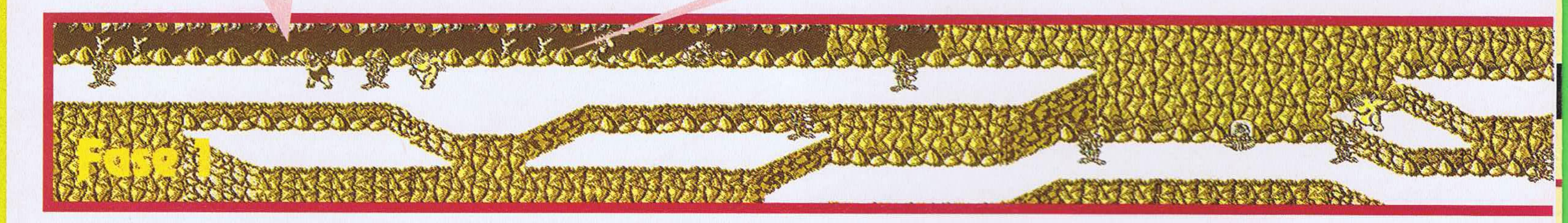
Tras unos cuantos **intentos fallidos**, de esos que cuestan algún escudo, **alcanzaremos nuestro objetivo** y no tendremos más que **disparar los cargadores de torpedos láser** para acabar de una vez por todas con la amenaza de la oscuridad. Como en la peli. Cruza los dedos, y que la Fuerza... no, que la suerte te acompañe. Ah!, hemos puesto las pantallas finales, esperamos que no te moleste mucho.





Nada más desembarcar en Armagedda, te encontrarás con los juguetones **Psyko-Pigs**, unos cerdos saltarines que intentan a toda costa enseñarte su arma. Salta al mismo tiempo que ellos y lánzales un mamporro. Cuando los aniquiles, podrás quedarte con su hacha, que siempre hace compañía.

Junto a ellos, te esperan los **Groggs**, unos seres repugnantes y malintencionados que, para nuestra fortuna, poseen un coeficiente de inteligencia nulo. En todo caso, ojo: les gusta pasear en parejas.



Después de tanto andar no está de más dar una vuelta en un Turbo Wing. ¡Pero cómo está el tráfico! De pronto, tu espacio aéreo se ve invadido de **flappers**, meteoritos incandescentes que buscan chocar contigo. Resérvate una parte de la pantalla y dispara de lo lindo.

La malvada Dark Queen ha puesto a todas sus fuerzas a trabajar. Una **nave auto-guardián** te envía saludos de su reina, en forma de disparos. Sé educado y devuélvele el detalle. Pero no falles, please.



La única forma posible de destruir a los **auto-guardián** es acertarles en su cañón disparador. Para ello, hay que hacer blanco justo cuando abran su coraza para dispararte. Entonces quedan desarmados.

Y si una rata es ya bastante repugnante por sí sola, imagínate la combinación de **rata** y **murciélago**. No seas avaricioso y confórmate con cubrir la parte inferior de la pantalla.



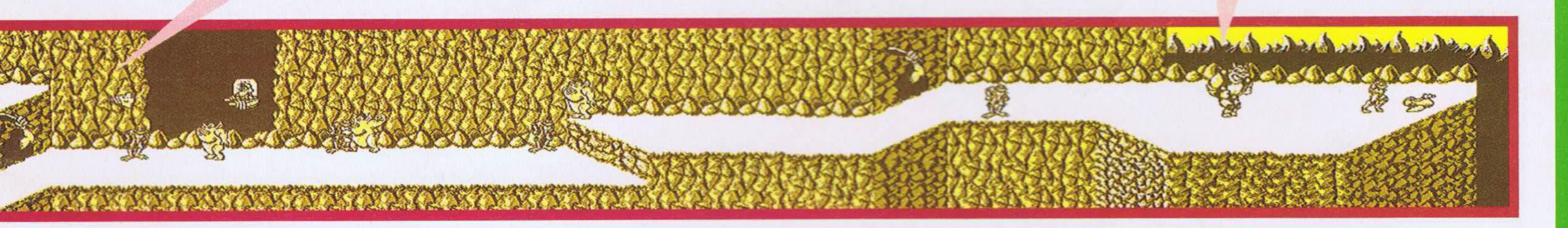
...LETOADS

por Max Coyote

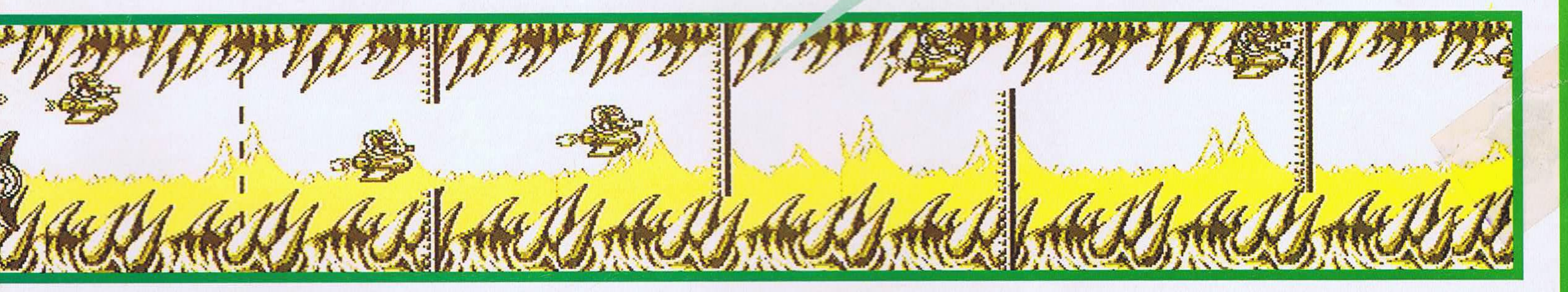
Armagedda es el último lugar que aparecería en el folleto de una agencia de viajes. Y sin embargo, el sapo Zitz estaba loco por visitar este planeta.Una sencilla razón: Dark Queen había secuestrado a sus dos compañeros, Pimple y Rash, porque le encantaban las ancas de rana. Tranquilo, sapo. En cuanto vea lo que pensamos hacer con ella, seguro que perderá el apetito. Para siempre.

Después de deshacerte de unas cuantas ratas volantes te las verás con **Clubba**, campeón de levantamiento de porra en las olímpicas del planeta. Utiliza los descansos de músculo para hacerle picadillo.

Cerrando esta fase te espera el **General Slaughter**, el primer enemigo de peso. De hecho, está empeñado en que compruebes lo poquito que pesa después de su última dieta adelgazante. Yo que tú no le dejaría.

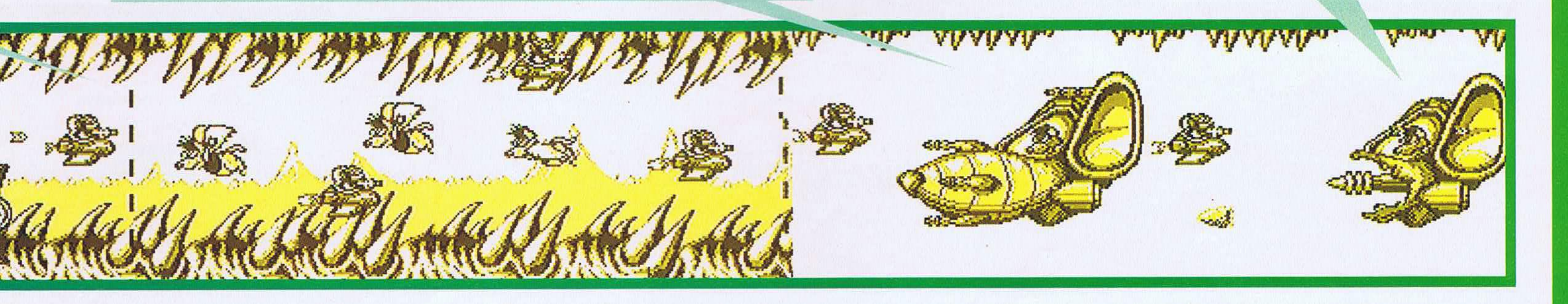


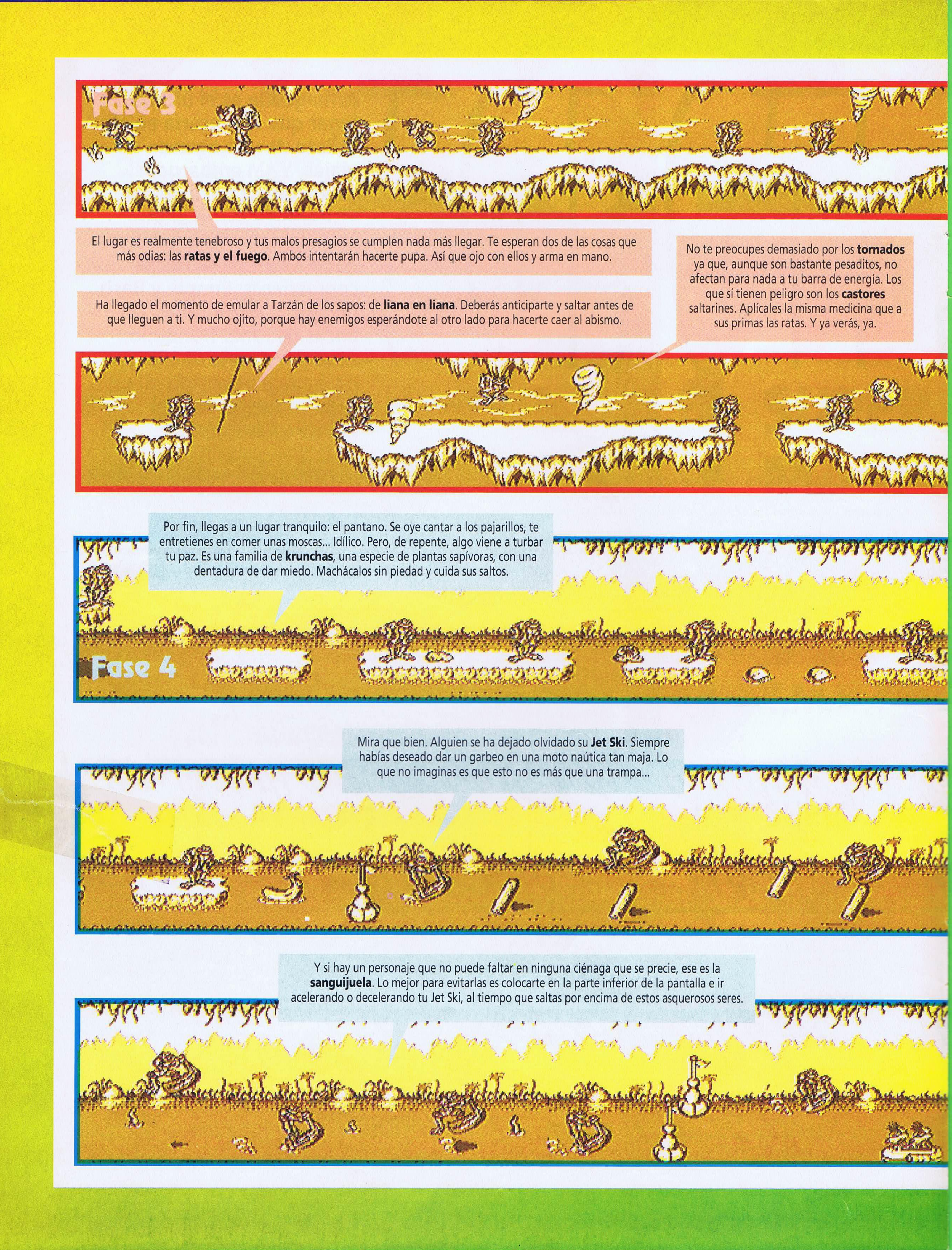
Esto es difícil, sapo. Necesitarás de todos tus reflejos para superar las **barreras de seguridad** que acaban de ser activadas .Y fíjate en que la secuencia no varía de partida en partida. Por si te hundes, chaval.

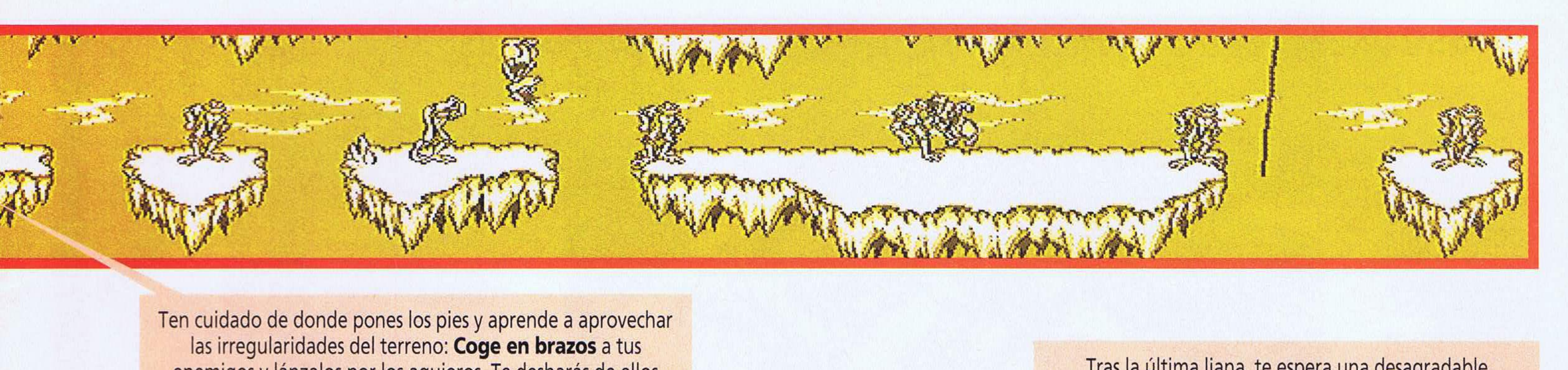


No te queda más remedio que reconocer que el diseño del **Rodent Rocket**, la nave insignia de los malos, es de lo más original que has visto en mucho tiempo. Pero eso no va te va impedir hacerlo añicos... ¡A la faena!

Cuando pensabas que ya habías acabado con ella, la nave se desprende de su parte delantera, descubriendo un **mortífero lanzaproyectiles**. Mueve el pulgar y aprovéchate de que puedes destruir sus disparos.




Fase 3
El lugar es realmente tenebroso y tus malos presagios se cumplen nada más llegar. Te esperan dos de las cosas que más odias: las **ratas y el fuego**. Ambos intentarán hacerte pupa. Así que ojo con ellos y arma en mano.
Ha llegado el momento de emular a Tarzán de los sapos: de **liana en liana**. Deberás anticiparte y saltar antes de que lleguen a ti. Y mucho ojito, porque hay enemigos esperándote al otro lado para hacerte caer al abismo.
No te preocupes demasiado por los **tornados** ya que, aunque son bastante pesaditos, no afectan para nada a tu barra de energía. Los que sí tienen peligro son los **castores** saltarines. Aplícales la misma medicina que a sus primas las ratas. Y ya verás, ya.
Por fin, llegas a un lugar tranquilo: el pantano. Se oye cantar a los pajarillos, te entretienes en comer unas moscas... Idílico. Pero, de repente, algo viene a turbar tu paz. Es una familia de **krunchas**, una especie de plantas sapívoras, con una dentadura de dar miedo. Machácalos sin piedad y cuida sus saltos.
Fase 4
Mira que bien. Alguien se ha dejado olvidado su **Jet Ski**. Siempre habías deseado dar un garbeo en una moto naútica tan maja. Lo que no imaginas es que esto no es más que una trampa...
Y si hay un personaje que no puede faltar en ninguna ciénaga que se precie, ese es la **sanguijuela**. Lo mejor para evitarlas es colocarte en la parte inferior de la pantalla e ir acelerando o decelerando tu Jet Ski, al tiempo que saltas por encima de estos asquerosos seres.



Ten cuidado de donde pones los pies y aprende a aprovechar las irregularidades del terreno: **Coge en brazos** a tus enemigos y lánzalos por los agujeros. Te desharás de ellos limpiamente y sin perder tiempo.

Tras la última liana, te espera una desagradable sorpresa: **Darkling**, el murciélago gigante que ha jurado acabar contigo. No te va a quedar más remedio que poner las cosas en su sitio. Con golpes.

En tu huida descubres que las **piedras** están **vivas**. Mira donde pones tus ancas o caerás en el ácido que forma esta ciénaga.

Las hordas de Dark Queen han sembrado de **estacas** esta parte del pantano y conseguir esquivarlas te dará trabajo. Una sugerencia: mantente en la parte inferior de la pantalla y salta siempre que lo necesites.

Poco después entrarás en la zona de los **remolinos**. Para evitarlos, sitúate en la parte superior de la pantalla y aprende a saltarlos. Recuerda que cuanto más tiempo estés en el aire, más difícil les será alcanzarte.

Alertadas por los gritos no tardan en acudir a la cita varias **patrulleras de ratas** -de esas que te quitan una vida-. Sitúate en la parte superior de la pantalla y usa el acelerador-decelerador, combinado con algún salto en el momento oportuno.

Ha llegado el momento de conocer a un pariente lejano del monstruo del lago Ness. Se llama **Wurm** y tiene órdenes estrictas de no dejarte pasar. Tú verás cómo le convences.

Fase 5

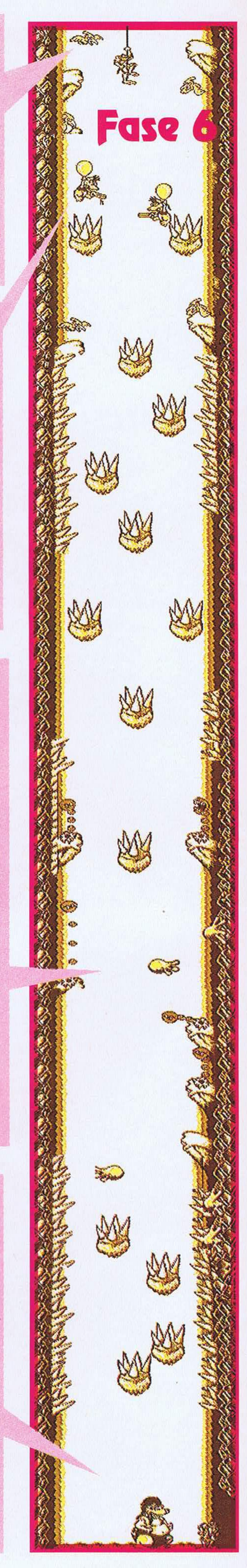
Sin saber muy bien cómo, te encuentras en el interior de **Wurm** y descubres con horror que la única forma de salir de ahí es ganarle una carrera a una especie de bola-cerebro que parece dispuesta a aplastarte. ¡Ancas, para qué os quiero! Echas a correr a toda velocidad, aprovechando las cuestas abajo para hacer vuelo libre y tomar distancia sobre tu perseguidor, mientras asciendes impasible por unas cuestas arriba que te harán perder todo lo ganado -excepto si empleas el salto, con lo que irás bastante más deprisa- ¡Diablos, esto me recuerda a una de las aventuras de Sapoana Jones! Fíjate bien en el camino e intenta intuir hacia donde te conduce la próxima curva. ¿Será una subida o una bajada? De tu intuición depende que sigas viviendo. Un truco: Aprovecha el primer paso elevado que encuentres para subir al nivel superior. La bola se despistará y tu podrás recorrer el camino con toda tranquilidad.

Peligroso pero ya estás aquí, descendiendo a un precipicio tomado por **pajarracos** de mala calaña con daga incluída. Dales su merecido y quédate con el armamento.

Con ella en tu poder te será fácil pinchar los globos de estas **ratas** frustantes que intentaban cortar tu cuerda con unas tijeras. Mantente lejos de los pinchos, sapo. Vivirás para contarlo.

En tu descenso te encontrarás con otros dos enemigos: los **saturninos**, una especie de plantas sapívoras, y los **snotball**, unas bolas plastosas que se mueven de pared a pared y que sólo con tocarte arruinan el día. El secreto: mantener activado el puñetazo o la patada cuando se crucen contigo.

Y al tocar suelo, cuando ya pensabas que esto se había acabado, te llevarás el susto de tu vida. Es **Big Blaf**, la rata más gorda y repugnante que hayas visto nunca. No dejes que la sangre se te hiele en las venas o caerás para siempre.



NO HAY MAL QUE CIEN SAPOS DURE

FASE 1: Para **vencer** al **General Slaughter** tienes que saltar y lanzarle un par de mamporros, apartándote a tiempo para que no te caiga encima con todo su peso. Si consigues mantenerle en el aire con tus puños, acabarás con él sin que toque suelo.

FASE 2: Destruir el **Rodent Rocket** es cuestión de velocidad. Primero **dispara** todo lo rápido que puedas contra sus cuatro cañones. Esto hará que **pierda la carcasa protectora** y deje al aire el lanzaproyectiles. Cuando descubra su pérfida cara, acorrálale a tiros y haz el favor de evitar los suyos.

FASE 3: Para derrotar a **Darkling**, el murciélago gigante, colócate aproximadamente en el **centro de la pantalla** y, sin moverte del sitio, salta y lanza puñetazos. De esta forma irás minando su energía. En algunas ocasiones, Darkling se dejará caer. Es momento de **quedarse quieto** y dejar que pase al otro extremo de la pantalla.

FASE 4: La mejor manera de hundir para siempre a **Wurm**, el monstruo del pantano, es acercarse a él y golpearle sin pausa en la cabeza. Cuando pierda el lastre de su cuerpo, su cabeza comenzará a subir y bajar. Arrincónale contra el fondo de la pantalla, mantén presionado el botón de salto y pulsa disparo.

FASE 5: Una de las formas de **ganar a la bola** es aprenderse el recorrido y confiar en que los dedos no te fallen. La otra es **salirse del circuito**, aprovechando un cruce de niveles.

FASE 6: Nada más ver aparecer a **Big Blaf** en la pantalla, salta en su dirección. El secreto es golpearle por uno de sus lados y aprovechar su salto para pasar al otro sector.

FASE 7: Si quieres derrotar al **General Vermin**, tendrás que alejarte de su látigo y recordar que cuanto menos tiempo esté en el suelo, menos oportunidades tendrá de alcanzarte.

FASE 8: ¡Sorpresa! **Dark Queen** al ataque. La más difícil y dura del reino. Utiliza todas tus armas y ármate de paciencia. Porque llegar ha sido un reto, pero terminar... no te lo creerás.



Mientras te recuperas de la taquicardia que te ha producido tu último enemigo, te preguntas qué más podrá esperarte en tu camino, después de todo lo visto. La respuesta es el silbido de unas **cuchillas asesinas**. ¿Quién te manda preguntar, sapo?

Esta fase está plagada de plataformas con cuchillas que giran a distintas alturas y velocidades. Superarlas te va a costar un gran esfuerzo. Aprende a **medir su recorrido** y salta para esquivarlas.

Fase 7

Y por si esto fuera poco, aún te espera otro molesto enemigo, la cabeza asesina y sus grandes ansias de quitarte de enmedio. Salta y golpea hasta que acabes con ella.

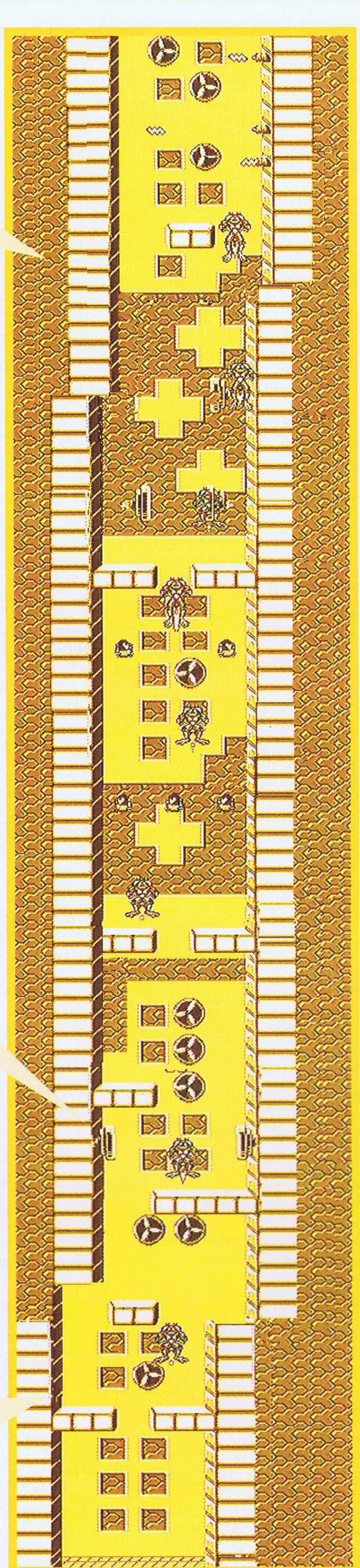
Después de otra fase de hachas giratorias y de fulminar a dos cabezas asesinas, te toparás con el máximo responsable del ejército enemigo, el **General Vermin**, un miserable roedor armado con un poderoso látigo al que tendrás que enseñar buenos modales. Tu sangre anfibia está pidiendo venganza.

Fase 8

Un viejo conocido está esperándote: Robo-Manus, el arma secreta de la reina oscura. Ten valor y recuerda que ninguna máquina es capaz superar al hombre, digo, al sapo. Duro con él. Pero recuerda que aún no has llegado al final... Por cierto que el final del mapa no le hemos sacado porque en el último momento sufrimos un apagón de ideas que nos dejó para el arrastre. De ideas y de luz, que no se nos pase.

Aquí encontrarás unos **imanes** que se unen intentando aplastarte, un láser mortífero que rebota entre dos puntos y unos robots que te atacan en formación. No hay tiempo para pensar: el crono corre a toda velocidad.

Ha llegado el gran momento. Equipado de un **Jet Pak** atraviesas el último reducto de la guarida enemiga. Queda menos, sapo.





CONSEJOS PARA LLEGAR A BISABUELO

• Aprende a manejar todos los **golpes de Zizt**: En las fases «1» y «3» si **pulsas dos veces** el control de izquierda o derecha, tu sapo empezará a correr. Pulsa el **botón de disparo** y descubrirás un nuevo y potente golpe muy **parecido al que hacen los jugadores de fútbol americano al cargar.**

En la **fase «2»**, la que vas abordo del **Turbo Wing**, puedes disparar pequeños proyectiles o bien **mantener** pulsado el **botón de disparo** y lanzar misiles más grandes y potentes.

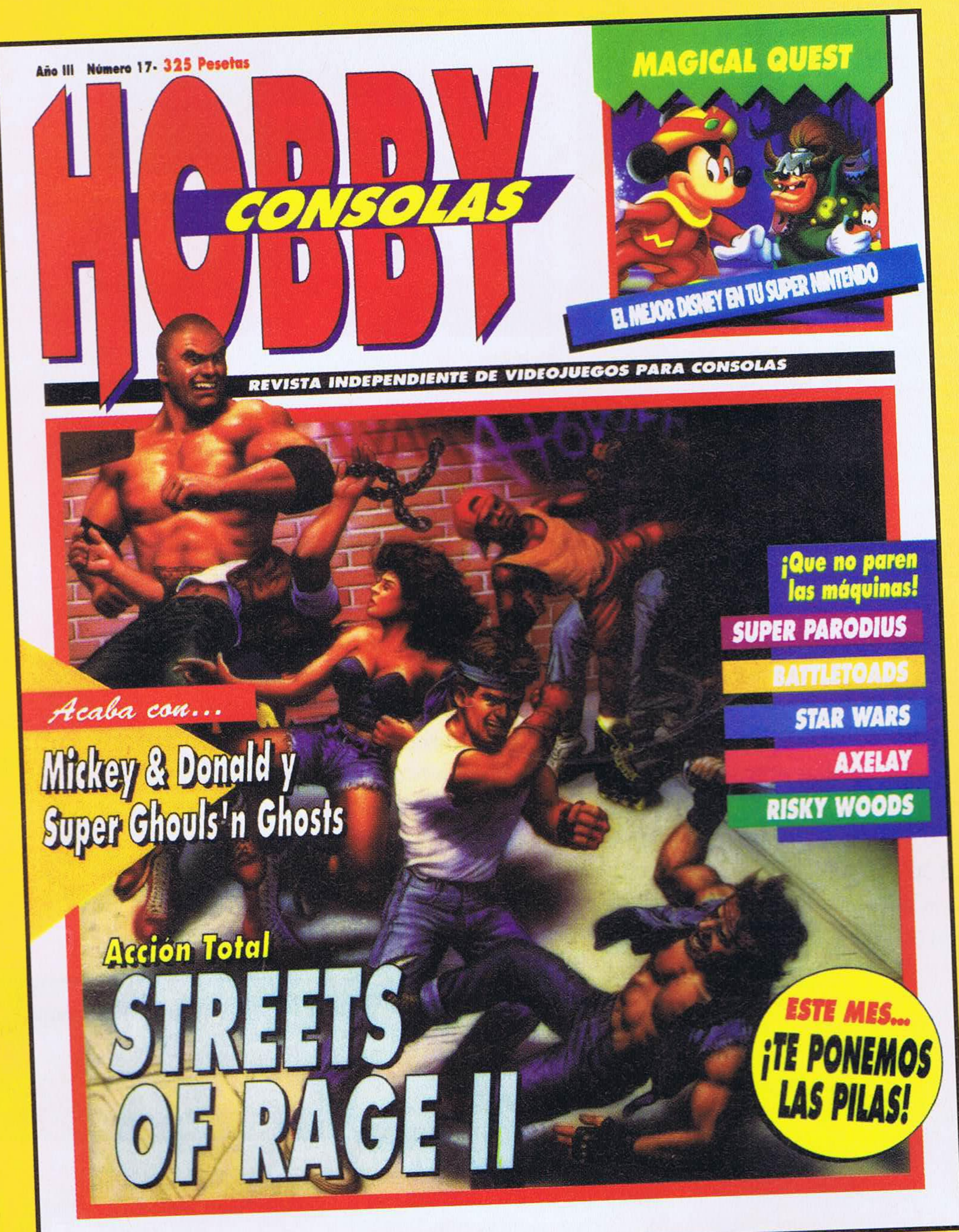
En la **fase «6»**, si pulsas el **botón «B»** golpearás como de costumbre con tu puño, pero si presionas el **botón «A»**, lanzarás una destructiva patada.

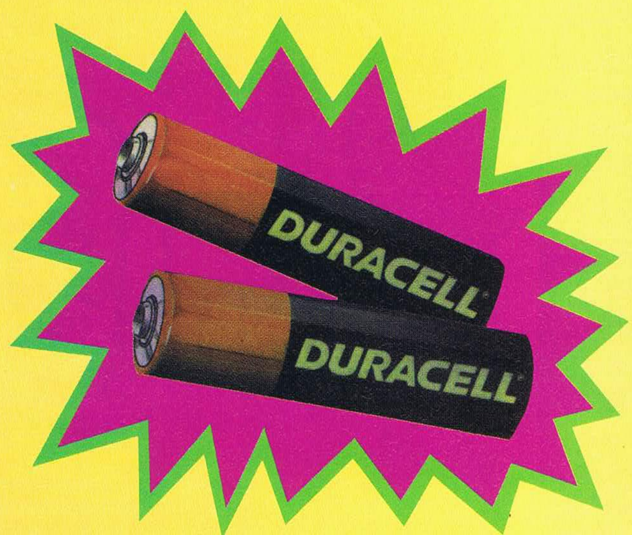
• Aprende a **coger en brazos** a tus enemigos para lanzarlos al vacío. Es una llave **maestra** que puede servirte de gran utilidad en algunos momentos.

• Si coges el **hacha** en la **fase «1»** te resultará más incómodo liquidar al enemigo final. Pero, oye, tu mismo.

• En la **fase «3»** ten cuidado al lanzar un puñetazo mortal porque tu propia inercia puede llevarte al abismo con bastante facilidad. Ajusta los movimientos y fíjate en que parte de la pantalla estás, por si acaso retrocedes...

ESTE MES TE PONEMOS LAS PILAS...





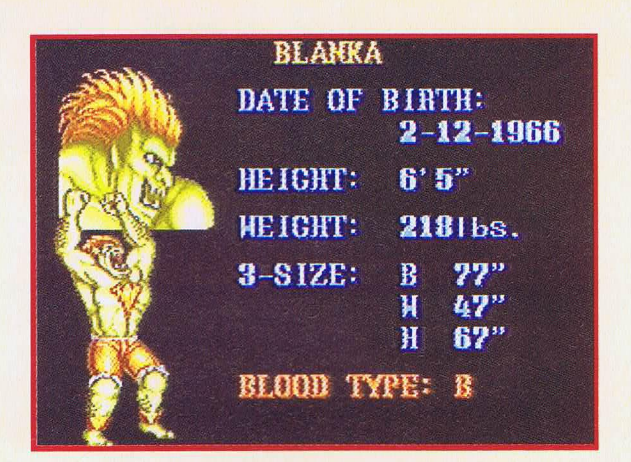
Este mes, Hobby Consolas no se te va a olvidar fácilmente. Porque además de la genial y enorme revista con la que te encuentras cada 30 días, cargada de juegos, trucos y un montón de sorpresas, te regalamos un par de pilas de las que duran y duran, para que tu portátil no se quede nunca sin fuerzas.

Este mes, Hobby Consolas vuelve a ser especial. Porque además de darte toda la energía del mundo en su interior, también te la ofrece fuera. Para que la lleves a todas partes y tus amigos puedan alucinar con ella.

Este mes, en Hobby Consolas nos hemos vuelto a pasar.

UNA REVISTA CARGADA DE ENERGÍA





BLANKA

porC. Alonso & O. Santos

Desde hace algunos años circulan testimonios de nativos brasileños que aseguran haber **visto un horrible ser mitad hombre mitad bestia** sembrando el pánico en las selvas tropicales. ¿Leyenda? Para nada. Pronto, lo que parecía un espejismo se tornó en realidad y **Blanka** apareció en las urbes brasileñas desafiando a todo aquel inconsciente que quisiera morir bajo sus garras. Ahora quiere demostrar hasta qué punto es fiero y por qué lucha con esa garra...

Cualidades: El **juego sucio** es el arma más sorprendente de Blanka, ya que además de **sacudir patadas**, suele **engañar** al adversario haciéndole creer que se aleja cuando en realidad puede **agarrarle y liarse a mordiscos** con él. **Rapidez, potencia, fiereza, monstruosidad**.

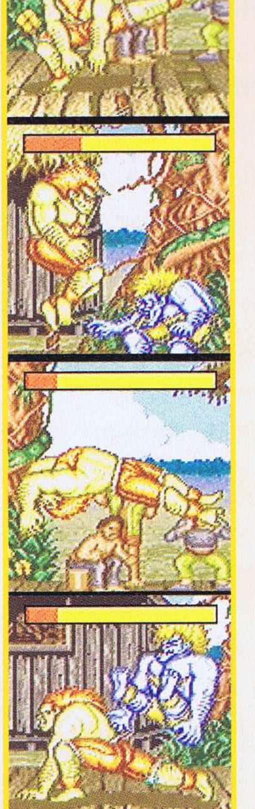
Defectos: Capacidad de **salto** bastante **limitada**. Aunque no veas lo bien que lo lleva.

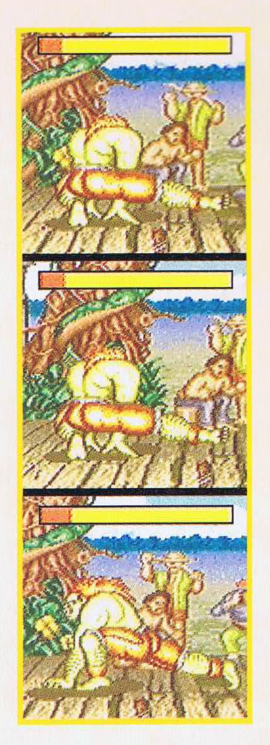
Golpes especiales: La terrorífica **electricidad** y el imparable **ataque rodante**.

PATADAS

Los **botones** para utilizar las patadas en cualquier posición son: **«B», «A» y «R»**, según un orden de mayor a menor rapidez y de menor a mayor potencia. Una excepción a esta regla es la **patada con el botón «A»** mientras estamos de pie. Mediante esta maniobra **golpearás dos veces** a tu adversario si **te encuentras lo suficientemente cerca** de él.

Po otro lado, destaca la **patada en el aire con el botón «R»** por su enorme eficacia.







Ataque rodante

Para realizar esta técnica de ataque deberás mantener **pulsado** el botón que corresponda a **«ir hacia atrás»** durante **dos segundos**, y después hacer lo propio con el que equivalga a **delante**, junto con algún **botón de puñetazo**. Según el botón, la **rapidez** del movimiento variará.

El ataque rodante es muy **útil** si coges a tu enemigo despistado, pero **previsible** y fácil de **contrarrestar**.









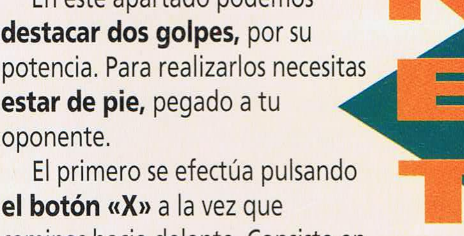
LLAVES

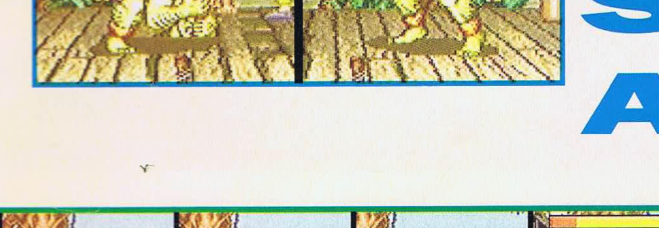
Si te encuentras **cerca de tu adversario** y pulsas el **botón «L»** mientras caminas hacia él, **Blanka se subirá a sus piernas** y comenzará a **mordisquear su cráneo** hasta que el pobre se desvanezca por pérdida de la razón.

Se trata de un **golpe fantástico** que debes efectuar cuando **tu contrincante esté viendo las estrellas**.

DEFENSA

Aunque debido a sus características, **Blanka es un luchador ofensivo**, **protegerse** a tiempo ante un golpe inminente **siempre es útil**. De todas formas **es** más **recomendable atacar** y llevar la iniciativa que **utilizar una táctica defensiva**: siempre cubiertos.





PUÑETAZOS

En este apartado podemos **destacar dos golpes,** por su potencia. Para realizarlos necesitas **estar de pie,** pegado a tu oponente.

El primero se efectúa pulsando **el botón «X»** a la vez que caminas hacia delante. Consiste en **dos cabezazos sucesivos** y el premio es que **alcanzarás** a tu adversario **aunque** éste **se cubra**.

El segundo se consigue con el **botón «L»**. Golpearás **dos veces** a tu adversario si está acorralado.

También te recomendamos que **te agaches y presiones «L»,** ya que es un **golpe** de gran campo de acción. Casi invencible.

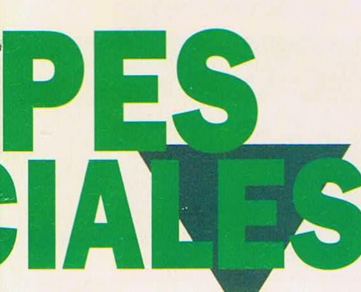








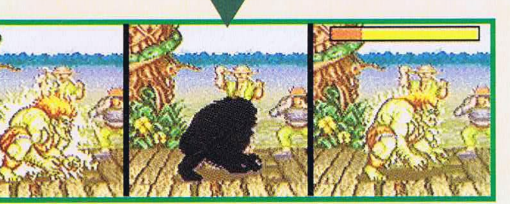
PES CIALES



Electricidad

Esta espectacular técnica, copiada de las anguilas eléctricas, consigue que **Blanka genere una corriente elétrica** de más de mil voltios **para quemar**, de este modo, a todo ser que entre en contacto con él.

Se obtiene **pulsando** de forma **repetida** cualquier **botón de puñetazo,** y es muy **útil** cuando te veas acorralado.



VERSUS

BALROG

Vencer a este imitador de **Tyson** no es tan difícil si **saltas en vertical** y pulsas el **botón de patada «R»**. En cuanto le impactes, tendrás que utilizar rápidamente **una patada baja** y el monstruo se rendirá.

SAGAT

En cuanto empieces a luchar, golpea a este bestia con el **puñetazo fuerte agachado**. Haz lo mismo si realiza un **«Tiger Uppercut»**. Cuando te lance una **Bola de Fuego**, **salta** para darle una patada fuerte.

ZANGIEF

Los **golpes** que más **daño** causan a este gigante son los **movimientos aéreos** con su **cabeza** como objetivo. La **Electricidad** también resulta **muy útil** ante este larguirucho adversario.

BISON

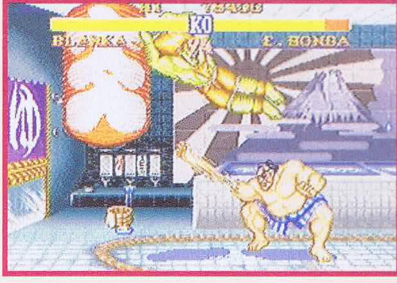
Vencer al último adversario es **difícil**, pero si permaces **protegido** mientras te golpea y realizas un **ataque rodante** cuando se aleje, podrás derrotarle con sencillez. Te sugerimos el empleo del **botón «L»**, **por su rapidez**.

VEGA

Para acabar con el matador hay que **calcular la caída** de su salto y brincar hacia él **pulsando la «R»** antes de que caiga. Si se acerca rodando, dale con el **botón «L»** agachado. Si se sube a la **verja, salta** cuando él lo haga y **pulsa «R»**.



HONDA

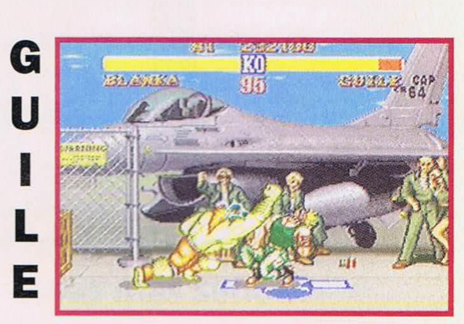


El **golpe más efectivo** ante este grasiento ser, sobre todo **si está haciendo su Palmada de Cien Manos**, consiste el **saltar hacia él y pulsar el botón «R»** a la vez. Inmediatamente después, **deberás asestarle un golpe bajo**.

RYU

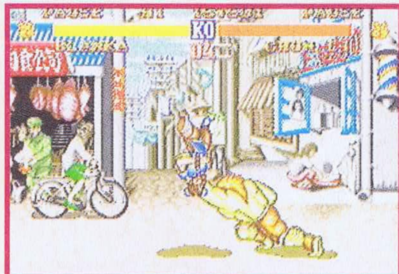
La forma de **vencer a Ryu** es semejante a la que tendrás que utilizar para derrotar a Ken. Si **le arrinconas**, lanzará frecuentemente **Bolas de Fuego**, y ésto te permitirá **saltar para golpearle**, entre onda vita y onda vital. Todo tuyo, vamos. Como en la foto.

GUILE



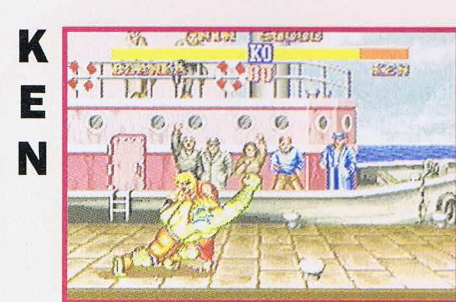
Para derrotar a este yankie te recomendamos que uses el **puñetazo agachado con el botón «L»** cuando se acerque lo suficiente. **Jamás** utilices la **electricidad, ni saltes hacia él** si no te lanza un **Estampido Supersónico**.

CHUN LI



Para apagar a Chun Li basta con **preveer la caída de su salto**, de forma que puedas ponerte a la **distancia idónea y golpearla** usando el **puñetazo agachado con el botón «L»**. Sus **golpes especiales** son fácilmente contrarrestables.

KEN

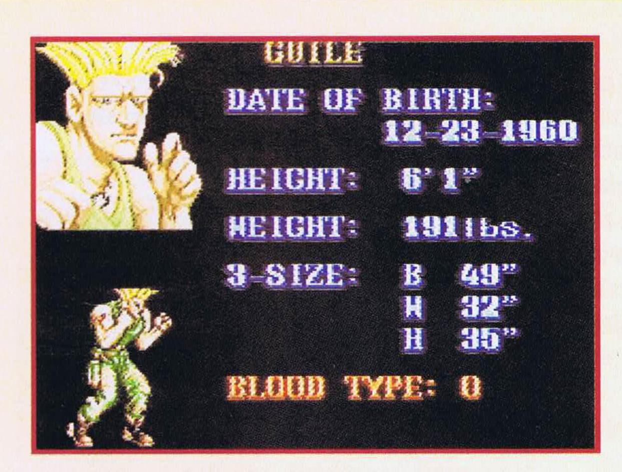


Para luchar contra Ken lo mejor es que **esperes** a que te deleite con un **movimiento especial**. Si realiza el **Puño de Dragón**, espera a que **caiga para golpearle**. Si lanza una **Bola de Fuego**, salta hacia él **pulsando el botón «R»**.

DHALSIM



Acabar con este **esqueleto viviente** de malas artes y largos brazos es más sencillo que hacer una «o» con un canuto. Valga la vacilada. Si utilizas la **patada aérea y la combinas con el botón «R»**, vencer será coser y cantar. Te lo advertimos.



GUILE

A pesar de sus más de treinta años, Guile se conserva en una **estupenda forma física**. Su **escuela** ha sido de las mejores y más duras que un hombre pueda tener: **la guerra**. Y precisamente en ella hay que buscar la causa de su participación en este torneo. Su **amigo y copiloto murió** de regreso al hogar tras una pequeña incursión en la **selva de Thailandia**. Desde aquel momento, Guile juró venganza y sus ansias le llevaron a olvidarse de todo. Ahora, quería borrar su recuerdo fatal.

Cualidades: Es muy **hábil** en el uso de sus **distintos golpes**, tanto puñetazos como patadas, y **bastante preciso**. Su lucha es una especie de **mezcla entre el entrenamiento de la calle y la dura disciplina de las Fuerzas Especiales**. Ambas facetas le dotan de un **estilo muy especial**.

Golpes especiales: **Estampido y patada relámpago.**

PUÑETAZOS

Los puñetazos son el arma más útil cuando el contrario está viendo las estrellas. El uso continuo del **botón «Y»** en esta situación, puede llegar a dejar de nuevo **medio KO** a nuestro oponente.

El **«uppercut»** suele ser muy efectivo contra ataques aéreos. La forma de hacerlo es con **el botón «L»** mientras permanecemos agachados.

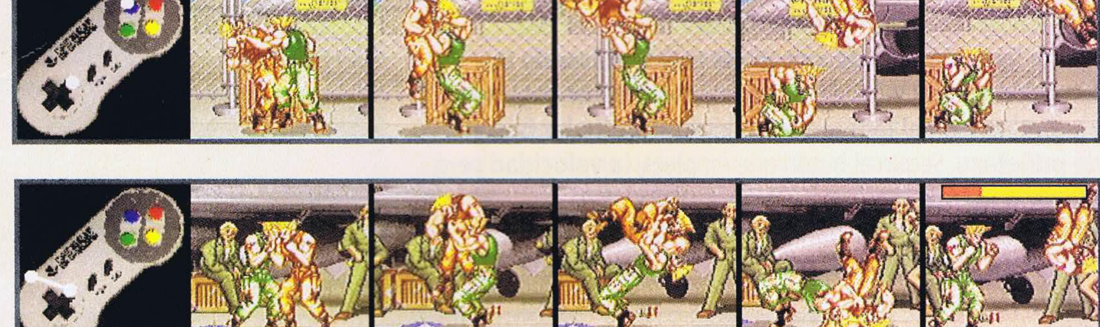


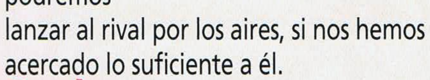




LLAVES







Con el hombro

Pulsando hacia **adelante y botón «X»** podremos lanzar al rival por los aires, si nos hemos acercado lo suficiente a él.

Suplex

Hacia adelante y botón «L» lo más cerca posible del contrario. También se puede llevar a cabo con el mismo botón, pero esta vez hacia atrás: el rival caerá en **sentido opuesto**. Si pulsamos **botón «L» en el aire**, **lanzaremos al contrario contra el suelo.** Espectacular.

Triturador

Se realiza en el **aire**. Cuando los dos luchadores se encuentran muy juntos y saltando. Basta con pulsar **botón «R» o «A»** con el cursor del pad **hacia adelante**.

DEFENSA

Hay **dos formas de defensa**. La primera se consigue **pulsando en el pad la dirección hacia el lado en que te encuentras** (si estás a la derecha de la pantalla, pulsa esa misma dirección para defenderte).Evitarás los golpes que te envíen tus adversarios de frente.

Para los **ataques** que vengan por **el suelo**, deberás pulsar **el mismo lado pero en diagonal hacia abajo**.

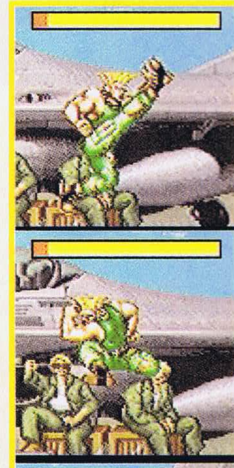
Ya sabes que estas **defensas no surten efecto** contra los **movimientos especiales**, así que evítalos mejor con el salto, porque la defensa te restará parte de energía.

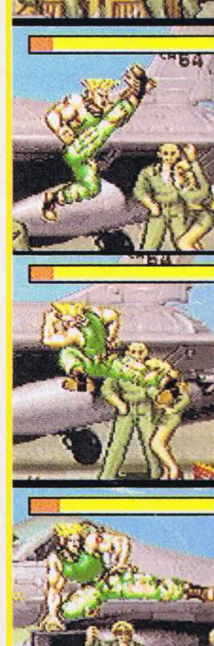


PATADAS

Las **patadas de Guile** son de lo mejorcito que verás en el circuito. En especial, la que hacemos con el **botón «R»**, ya que además de **quitar mucha energía**, tiene **un gran alcance**.

Del resto, mencionar la que se realiza con **el botón «B»**, que si bien es la **mas floja de las tres posibles**, si la ejecutas mientras saltas hacia adelante se convierte en un rodillazo muy poderoso. Así que ya sabes, ¡practica!







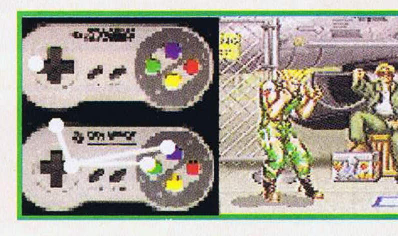
GOLPES ESPECIALES

Estampido Supersónico

Este fantástico **haz de energía** se realiza **pulsando la dirección** en la que nos encontremos durante **dos segundos**, y a continuación **el lado opuesto** junto a **cualquier botón de puñetazo**. Según el botón que emplees, l**a velocidad será mayor o menor**.

Patada relámpago

Para formar una **barrera impenetrable**, pulsa **abajo** dos segundos **y arriba más patada**.

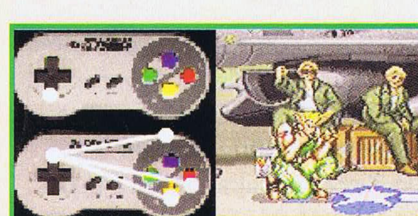






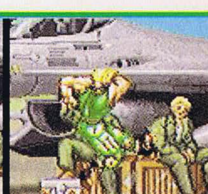
















VERSUS

BALROG

Cuídate mucho **de los puños** de este ex-boxeador, ya que **son mortales**. Utiliza la **vuelta con puñetazo (botón «L»)** para mantenerlo **alejado de ti** e ir **mermando su cuantiosa energía**.

SAGAT

Esto va a ser una **guerra de «uppercuts»** así que espera a que **Sagat falle** uno de estos golpes, para **ponerte debajo y propinarle uno**. Las **patadas con el botón «R»** en el aire son también muy efectivas.

ZANGIEF

Agarra a este mastodonte entre tus brazos y **propínale una ración de patada relámpago**. Si te falla la táctica, no **dejes que se acerque a ti mediante el estampido supersónico**.

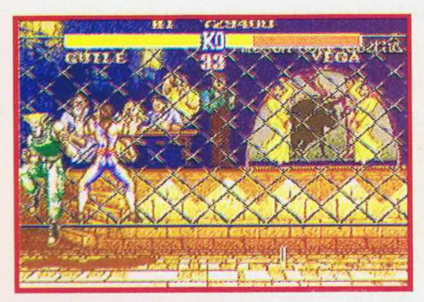
BISON



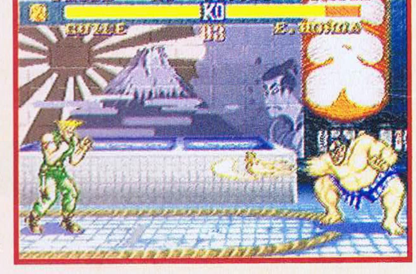
Aunque no te lo creas, **derrotar al último luchador** es más fácil de lo que parece. **Saltar** hacia él con el **botón «B»** pulsado **(rodillazo)** y **dos o tres golpes seguidos**, le llevarán al agujero del que ha salido. Y nos ahorrará disgustos.

VEGA

Esperar al españolito en un rincón y hacer buen uso de la **patada fuerte y del puñetazo con vuelta**, es una gran táctica. Por cierto, si usas el **mismo golpe** que empleas con **Bison**, diez o doce veces, le arrebatarás su **temida garra**.

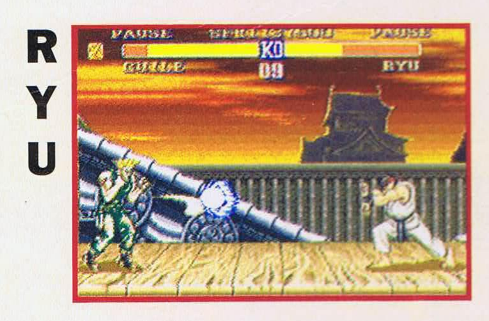


HONDA



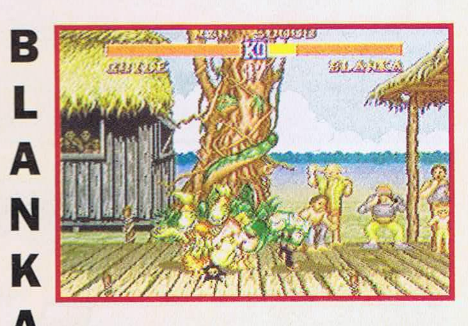
¡Qué **poco ágil** es este luchador de sumo! Lo único que puede hacernos **daño** son sus **puños**, así que **mantenlo alejado con los estampidos supersónicos**. Tarde o temprano caerá.

RYU



La forma de vencer a Ryu consiste en **arrinconarle** hasta tal punto que se ponga a **lanzar bolas de fuego como loco**. Será el **momento idóneo** para **saltar y golpearle**. Si es que consigues esquivarlas.

BLANKA



El monstruo de Brasil tiene una **patada tan larga en el aire** como la de Guile, así que mejor **espérale en tierra** y **propínale un buen «uppercut»**, ahora que se está poniendo tan de moda.

CHUN LI



A Chun Li le encanta **volar por los aires**. Si eres capaz de colocarte justo **detrás de donde ella vaya a aterrizar**, podrás cogerla con **facilidad** y lanzarla por el aire. Y es que el **«uppercut»** está ya muy visto, pero no es mala técnica.



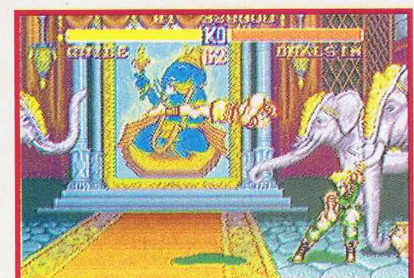
KEN



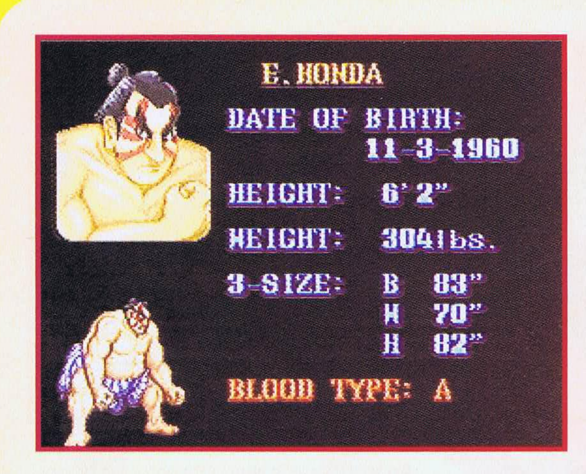
Ken **abusa** en exceso del **puño de dragón**, con lo que no tienes más que situarte debajo y usar el repetidísimo upper ¿qué? para derrotarle con facilidad. El **botón «L»** se convertirá en un gran aliado, así como el **estampido supersónico**.



DHALSIM



El viejo fakir **no va bien por el aire** , y la verdad es que **tampoco por el suelo**. Una buena ración de **estampidos supersónicos** y un par de **puñetazos** de los de Guile, acabarán rápidamente con el tipejo. De todas formas, no le des mucho tiempo...



HONDA

Edmond Honda nació en el año 1960 en el seno de una familia japonesa. Desde su más tierna infancia sus padres le llevaron a un **gimnasio** mientras le atiborraban a comer pasteles de chocolate para que pudiera llegar a ser, algún día, un buen luchador de Sumo. Tantos esfuerzos y tanto dinero gastado en millones de kilos de la mejor carne llevaron a nuestro personaje a alcanzar **el título de «Yokozuna» o gran campeón**.

Las ideas patriotas con las que había sido educado le llevaron a **jurar que desmostraría al mundo que el sumo era la mejor forma de lucha**, al contrario de lo que se pensaba en Occidente. Esta es la **razón** que ha llevado a Edmon Honda **a participar** en el mayor torneo de lucha de todos los tiempos.

Cualidades: Su principal arma es la **potencia** que llevan sus golpes, lo que le hace **invencible** en la lucha cuerpo a cuerpo.

Defectos: La **capacidad de salto**, contrarrestada por su gran porder en el aire.

Golpes especiales: La rapídisima **Palmada de Cien manos** y el arrollador **Cabezazo Sumo.**

Cabezazo Sumo

Aunque hay formas mejores de usar la cabeza, la que ha encontrado Honda es **bastante efectiva** en una pelea. Con el Cabezazo Sumo, nuestro personaje se **lanzará** hacia sus enemigos como si fuese una **bala**, para sacudirles con su poderosa cabeza. Se consigue pulsando **«atrás» dos segundos** y, simultáneamente, **«delante»** y un **botón de puñetazo**. La elección del botón determina la rapidez.

GOLPES ESPECIALES



Palmada de Cien Manos

Gracias a un durísimo entrenamiento, Honda ha adquirido la capacidad de **mover los brazos a una velocidad inimaginable**. Este remolino de manos sólo puede ser contrarrestado con un gran salto o una Bola de Fuego (o algo similar), por lo que se trata de **una técnica que dejará vendidos** a tus enemigos.

Para realizar este movimiento deberás **pulsar repetidamente cualquier botón de puñetazo.**







PATADAS

Dentro de la gama de patadas que Honda es capaz de realizar, destacan varias. La más **efectiva** es la que conseguirás si **saltas y pulsas** el botón **«R»**. Si te encuentras cerca de tu oponente podrás impactar en su **cuerpo dos veces**: botón **«A»** agachado o andando hacia delante y botón **«R»** de pie.



Abrazo del Oso

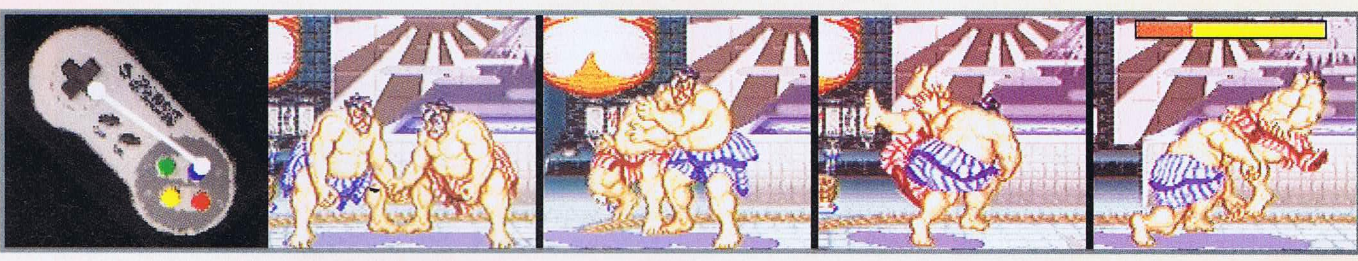
Esta poderosa llave consiste en coger a tu **contrincante para espachurrarlo** con un mortal y «cariñoso» abrazo. Se consigue presionando los botones **«R» ó «L»** mientras caminas hacia él y previamente te hayas **situado muy cerca**. Ambos botones restan la misma energía, así que elige el que más te guste.



Lanzamiento de hombro

Cuando te encuentres pegado a tu adversario, pulsa el **botón «X» a la vez que caminas** hacia él. Verás como Honda **agarra a su enemigo** y lo lanza contra el suelo sin piedad alguna.

Es una llave altamente recomendada, pues Honda agarra a sus oponentes con bastante facilidad.



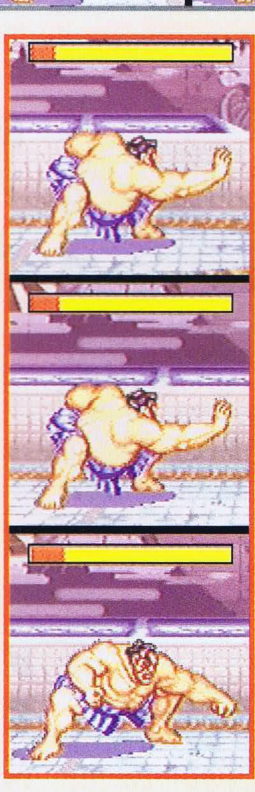
PUÑETAZOS

Por regla general, **los puñetazos son más efectivos que las patadas**. Además, te serán de **gran ayuda si tu oponente se encuentra cerca**.

Se consiguen con los **botones «Y», «X» y «L»**. Uno de los más eficaces es el que podemos llevar a cabo **con el botón «L» mientras permanecemos de pie**. Con él **conseguirás parar a tus oponentes cuando seas atacado por el aire.**

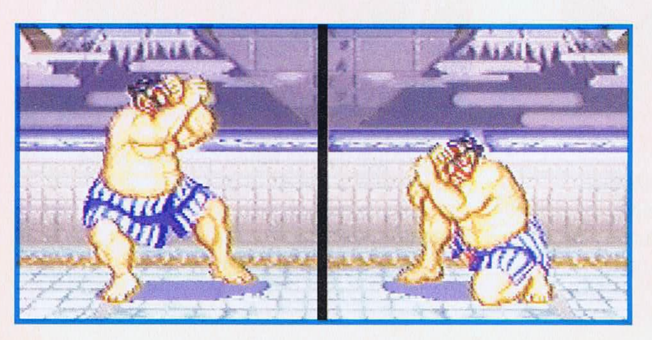
En las pantallas que están a tu derecha puedes observar cada uno de los tres puñetazos que Honda es capaz de hacer, junto a la cantidad de energía que restan. Elige el que más te guste y pon manos a la obra.







DEFENSA



Cuando te veas en peligro, no **dudes en cubrirte** y esperar mejores momentos para pasar al ataque. Ten presente que **puedes cubrirte por arriba o por abajo**. Ambas formas de defensa evitarán que seas **golpeado por golpes normales**; los **golpes aéreos y los bajos** solo podrán ser eludidos si te proteges de la forma adecuada.

VERSUS

BALROG



¡Menudo boxeador de pacotilla!. Si realizas tu **Palmada de Cien Manos**, se acercará hacia ti y será golpeado siempre. De esta forma, los **perfectos** -es decir, que no te toque- con Balrog serán facilísimos.

SAGAT

Sagat se encarga de **facilitar tu trabajo** lanzando constantemente bolas de fuego. Cuando ésto ocurra, **salta por encima** de ella para golpearle. Si se **acerca demasiado**, **sacúdele un guantazo**.

ZANGIEF

Este **pobre ruso** parece que llegó tarde al reparto de cerebros cuando nació. Por eso, al **realizar tu Palmada de Cien Manos**, caerá en ella con una **facilidad más que asombrosa**. Palabra.

BISON



Vencer a Mr. Bison es cuestión de **cabezonería**, es decir, que deberás utilizar tu Cabezazo Sumo. Mantente en una **esquina** parando sus golpes **hasta que este se aleje**. Entonces deberás atacar.

VEGA

El golpe más efectivo para vencer a este españolito es la **patada fuerte en el aire**. Deberás calcular la **caída del salto de Vega** para **volar hacia él** y **golpearlo** antes de que **caiga al suelo.**



BLANKA



Derrotar a esta **bestia verde es sencillo** si le atacas con el **Cabezazo Sumo**. Además, cuando **Blanka salte a por ti**, podrás golpearle **con una gran torta** de las que da **el botón «L».**

RYU

La táctica del **manotazo** funciona a la perfección con Ryu. Además, debido al abuso que hace de su **Bola de Fuego**, podrás saltar esquivándola, para golpear después a Ryu con un **poderoso puñetazo.**

GUILE



Utiliza ese cuerpo serrano que Dios te ha dado para acabar con Guile en el vis a vis. Camina sin detenerte hacia él y **pulsa el botón «X»** cuando te encuentres cerca. O le lanzas al aire o le sacudes un manotazo.

CHUN LI



Aunque seas bastante más lento que esta dulce dama, **podrás aprovechar su salto** para pasar por **debajo y ganar su espalda**. Presionando inmediatamente el **botón «L»** la sacudirás un **manotazo** o conseguirás agarrarla en un **abrazo mortal.**

KEN





Honda es capaz de vencer a este rubio melenudo con **un solo golpe**: el **puñetazo con el botón «L»** mientras estás de pie. Realízalo **cuando salte hacia ti** o cuando te ataque con un **Puño de Dragón**. Y no te durará ni un segundo.

DHALSIM





Gracias a que nuestro **hindú enemigo tiene menos cabeza (cerebro)** que carne, será fácil vencerle **usando** precisamente **esa parte** de nuestro cuerpo. Realizando constantemente el **Cabezazo Sumo** la victoria es segura.

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡¡EN RELOJ!!!

NUEVO EN ESPAÑA

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

NOMBRE..APELLIDOS..

DOMICILIO..LOCALIDAD..................

PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL.....................TELEFONO.................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

NT

MANIAC MANSION

N.E.S

Los usuarios de N.E.S. están de suerte. «Maniac Mansion» acaba de dar sus primeros pasos y Nintendo Acción ya se lo sirve en bandeja de plata con una súper guía de esas que hacen época. ¿Estás preparado? Pues allá va la historia de como unos chavales se enfrentaron a un científico loco y a su propio miedo.



La historia

Hace algunos años comenzaron a ocurrir unos extraños sucesos en las cercanías de una fantasmagórica mansión. Corrían rumores sobre historias de meteoritos caídos del cielo, doctores locos y quién sabe que más. Los hechos despertaron la curiosidad de un grupo de jóvenes que decidió lanzarse a investigar lo que allí estaba ocurriendo. Se internaron en la masión y descubrieron lo que era el peligro. Pero afortundamente todos salieron ilesos... todos, excepto uno, Sandy. Era necesario volver y rescatarla, pero después de lo que habían visto en el interior, ninguno quería regresar. Tan sólo Dave, novio de Sandy, decidió ir. Animados por su osadía, otros dos muchachos se armaron de valor y decidieron acompañarle. Eran Bernard, un brillante científico al que todos llamaban «el manitas», y Michael, un fotógrafo del periódico del colegio.





Los primeros pasos

Todos quedaron de acuerdo en que Dave debía capitanear la expedición. Así que fue el primero en encaminarse hacia la mansión. Al llegar, descubrió que la puerta estaba cerrada y que no había forma de abrirla. Miró a su alrededor y recordó las viejas películas de detectives en las que siempre se escondía la llave bajo el felpuldo. Lentamente agachó la vista y allí estaba el felpudo. Lo levantó y al ver la llave no pudo contener un grito de alegría. Michael y Bernard se acercaron al umbral de





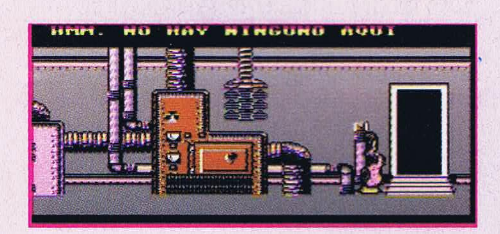
la puerta, esperando que Dave la abriese. Acercó la llave, la introdujo en la cerradura y la giró cerrando los ojos.

Una vez en el interior decidieron esconderse en una habitación que había a la derecha. Era un salón con un equipo de música (tras el panel) y una vieja radio.

Mientras investigaban la sala, Michael tuvo la idea de ir a comer algo, así que se dirigió a la cocina, que se encontraba en ese mismo piso a la izquierda. Pero cuando llegó al frigorífico fue sorprendido por una extraña doctora que le capturó y le llevó al sótano. ¡Encerrado!

El tentáculo verde

Las cosas empezaban a complicarse pero Dave no se amilanó y decidió seguir investigando. Lo primero que hizo fue ir a la cocina y abrir la nevera para ver si había alguna pista de Michael. Se llevó un gran susto al ver un extraño líquido rojo por todo el suelo, pero pronto se tranquilizó al



comprobar que era salsa de tomate. Del interior del frigorífico cogió unas pilas gastadas, una lata de Pepsi y una linterna que había por allí cerca.

Al poco tiempo se oyeron unos pasos y Dave optó por esconderse en una sala que había al lado. Desde allí pudo ver a un niño que abría la nevera y cogía algo de





queso, mientras murmuraba algo sobre un hamster. Dave no hizo mucho caso y avanzó por la habitación hasta llegar a una nueva puerta. La abrió y descubrió una pequeña despensa y una puerta cerrada con llave que aún no podía abrir. Del mueble cogió un zumo de frutas y un tarro de cristal. Y decidió contarle a Bernard lo que había visto.

Bernard le comunicó a Dave que había encontrado una cinta de cassette en la habitación contigua, escondida en un panel suelto. También le contó que la luz estaba apagada, aunque pudo encenderla, y que había un telefono roto. Además, había sido capaz de desmontar la vieja radio y obtener un fusible. Dave pensó que sería mejor que él llevase la cinta, ya que había visto un equipo en una habitación de los pisos superiores. Con ella salió de la sala y subió las escaleras. Abrió la puerta de la izquierda. Era una especie de salón de pintura de donde tomó unas frutas de cera y



un frasco de disolvente. Luego abrió la puerta de la derecha y descubrió el equipo de música que le dijo a Bernard. En él introdujo la cinta de cassette y se marchó.

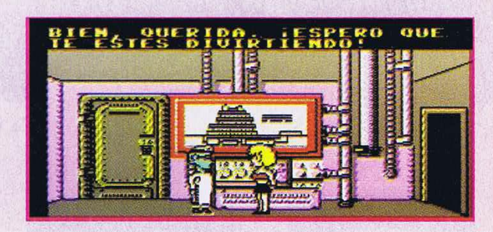
Entonces abrió la puerta blindada y subió por las escaleras. Allí tuvo el encuentro más asombroso de su vida. Un extraño tentáculo verde saltaba ante él prohibiéndole el paso. Dave pensó que la mejor manera de llegar a su corazón era por el estómago, pero claro ¿qué demonios comería un tentáculo? La lógica no era la mejor arma así que le pareció que lo mejor era darle las frutas de cera y, como bebida, un zumo de frutas.

Al rescate de Michael

Envalentonado, Dave continuó subiendo hasta que llegó al piso superior. Ante él había cinco puertas y quién sabe que peligros tras cada una de ellas. Se decidió por abrir la primera empezando por la izquierda. Parecía que estaba vacía. En el suelo encontró una moneda que recogió y observó una radio a la que le faltaba una pieza, pero realmente no tenía ni idea de electrónica por lo que decidió subir por las escaleras que había a su izquierda. Arriba volvió a encontrar al tentáculo llorando porque querìa formar un grupo de rock y no tenía compañeros. Dave intentó tranquilizarle pero fue inútil. Lo único que pudo hacer fue llevarse un disco y una llave amarilla que el tentáculo no utilizaba.

Salió de la sala y abrió la cuarta puerta. De nuevo estaba vacía. En ella encontró una máquina de hacer ejercicios que utilizó para quitarse algunos kilitos que le sobraban y coger fuerzas.

Dave bajó a contarle a Bernard su descubrimiento de la radio, pero pensó en pasar primero por la habitación en la que había dejado la cinta. Recordó que allí había una antigua gramola y, sin pérdida de tiempo, colocó el disco del téntaculo en la gramola, puso la cinta a grabar y conectó el disco. Un agudo sonido llenó la habitación, un sonido tal que rompió el jarrón.

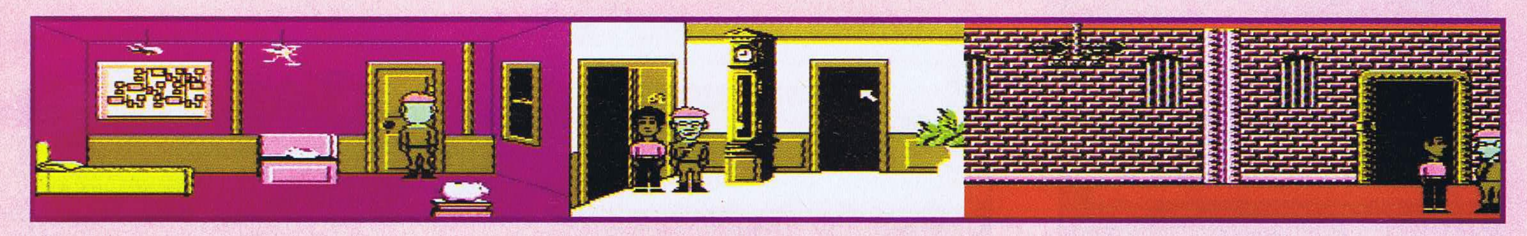


Aterrorizado, Dave apagó la gramola, sacó la cinta del cassette y bajó a la sala donde estaba Bernard.

El muchacho le explicó que algunos sonidos eran tan potentes que podían romper el cristal. Pero lo mejor de todo es que en esa misma sala había descubierto una llave que colgaba de una lámpara, pero

estaba demasiado alta. Ambos se miraron y gritaron a la vez «¡claro!». No había más que poner la cinta que acababan de grabar en el equipo y esperar a que se produjera el milagro: los cristales estallaron y la llave cayó al suelo.

El problema estaba ahora en ver dónde



se escondía Michael. La puerta más sospechosa estaba en ese mismo piso, pero no tenía pomo. Los dos chavales empezaron a buscar algún objeto con el que echarla abajo, pero la torpeza de Bernard le hizo tropezar y de no ser por una gárgola en la que pudo apoyarse habría ido a parar al suelo. Asombrosamente, la puerta se abrió. Sí, había descubierto el resorte mágico y Dave podía pasar a la habitación.

La sala estaba totalmente oscura por lo que lo primero que hizo fue buscar el interruptor de la luz. Era una estancia enorme y parecía haber un reactor nuclear y una puerta cerrada a cal y canto en su interior. Dave probó la llave oxidada y la puerta se abrió. Rescataron a Michael y encontraron una llave de plata junto a la caja de fusibles.

La piscina radiactiva

Con la llave de plata en la mano, abrir la puerta de la despensa no fue ningún problema. En el patio había una piscina que despedía un brillo sospechoso, por lo que Dave cogió un poco de agua en el tarro vacío para analizarla antes de zambu-



llirse. Cuando se acercó a recoger el agua descubrió una especie de objeto brillante en el fondo, pero lanzarse a buscarlo podía ser arriesgado. La solución: vaciar la piscina, pero ¿cómo? El desagüe no podía estar en el interior de la casa puesto que habían recorrido las habitaciones y no habían encontrado nada parecido.

Dave salió al exterior de la mansión, pero lo único que encontró fue un buzón y unos arbustos. En un ataque de ira, el muchacho golpeó violentamente los arbustos y descubrió que tras ellos se ocultaba una rejilla. Un empujoncito, y los hierros cederieon lo suficiente como para entrar al cuarto de desagües.

En ese momento, Bernard se dirigió a la piscina y le gritó a Dave que estaba preparado. Este último giró la llave y el agua de la piscina comenzó a descender a la vez



que sonaba la alarma de la mansión. Había que darse prisa. Bernard bajó a las profundidades y cogió la llave radiante y una radio que contenía unas valiosas pilas en su interior. Salió de la piscina y avisó a su amigo para que la volviese a llenar. Bernard entregó la llave radiante y las pilas a Dave, porque para algo era el lìder ¿no?



Con un buen número de objetos en su poder, Dave subió a los pisos superiores y abrió la quinta puerta, la que está más a la derecha. Dentro había una pequeña planta en la que Dave probó el líquido radiactivo que había sacado de la piscina y lo combinó con la lata de Pepsi. La planta comenzó a crecer hasta que alcanzó el techo y pudo ser utilizada para acceder a una trampilla . La sorpresa conducía a una sala con un gran telescopio que necesitaba monedas para activarlo. Pero lo que Dave vió por él no le impactó en absoluto.

Descendió por la planta y se dió cuenta de que una mancha de pintura en la pared parecía tapar algo. Arrojó sobre ella el disolvente y una puerta apareció ante él. Era una sala con unos cables rotos.

Necesitaba conseguir algunas monedas más y qué mejor sitio que las habitaciones



de los dueños de la casa. Su plan era sencillo: mientras uno de ellos distraía a algún miembro de la familia, el otro debía pasar al interior y hacerse con el dinero. Bernard le ayudaría. Sólo tendría que llamar a la tercera puerta, descubrir un precioso laboratorio y dejarse atrapar por un niño llamado Eddie. Dave se introduciría en la habitación del niño, abriría su hucha, cogería una moneda y recogería una tarjeta-llave. La acción sería rápida pero terminaría con sus huesos en la mazmorra.

Ten amigos para esto

El siguiente paso fue liberar a todos de la cárcel ya que iba a ser necesaria su colaboración. Se trataba de una acción arriesgada, casi suicida. Por una parte, Michael, al que Dave había dado el dinero de la hucha de Eddie, debía subir a la habitación del periscopio e introducir la pertinente moneda. Al mismo tiempo, Bernard debía

entrar en la habitación de la enfermera Edna, segunda puerta empezando por la izquierda (pisos superiores), y distraerla para dejar el camino libre a Dave, quien a su vez debía hacerse con la llave pequeña que había sobre la mesilla y después subir por las escaleras.

El plan trasladó a Dave a una nueva habitación en la que tan sólo había un cua-



dro. Su curiosidad provocó que el cuadro se abriese como por arte de magia y dejase al descubierto una caja fuerte secreta y la combinación para abrirla. El único inconveniente es que parecía haber sido escrita por una hormiga. Cuando todo parecía perdido se oyó la voz de Michael comunicando la contraseña a Dave. ¡Claro! Michael había orientado el telescopio de tal manera que podía leer los pequeños números.

Sin perder tiempo, Dave giró la ruedecilla. A cada número que introducía, la caja contestaba con un sonido agudo, hasta que la puerta se abrió al terminar la secuencia. En el interior permanecía oculto un sobre. Quizá con los planos secretos para destruir al loco doctor o quizá con... ¡¡25 centavos!! ¡¿quién demonios esconde 25 centavos en una caja fuerte?! Resignado, Dave optó por guardarlos en su bolsillo y bajar por las escaleras olvidando que allí se encontraba la enfermera. Huir fue algo inútil, por lo que al poco tiempo se encontraba al lado de Bernard disfrutando de una cálida velada en el calabozo.

Al Doctor Fred le gustan las maquinitas

Dave escapó del calabozo con la intención de probar una llave que aún no había utilizado: la amarilla. En ese momento recordó aquel viejo garage que había al lado de la piscina y se dirigió hacia allí. Al abrir la pesada puerta se topó con un automóvil extraño. Lo examinó y no encontró nada interesante. Excepto el maletero que tal y como esperaba estaba cerrado. Sacó su llave amarilla del bolsillo y la introdujo en la cerradura. Encajaba perfectamente. En su interior encontró una caja de herramientas. ¿Qué utilidad podría tener? Pronto recordó unos cables estropeados que había en una habitación de los pisos superiores, en la que descubrió tras la mancha de pintura. Debía ser aquello.



Casi sin aliento llegó hasta allí y se puso manos a la obra, pero al primer contacto con los maltrechos cables, una corriente de cierta intensidad le recorrió el cuerpo. Pensó que lo primero que tenía que hacer era desconectar los fusibles, de ahí que llamase a unos de sus amigos para que hiciera el trabajo. Pero tampoco podía investigar a oscuras, por lo que usó la linterna y las pilas que ya tenía.



Tras algún intento fallido, Dave logró reparar los cables. Aparentemente nada había cambiado. Pero uno de los muchachos informó de que había visto a un doctor que se dirigía a una habitación en la que jugaba con las recreativas. Se encaminaron hacía allí y utilizaron la moneda de 25 centavos para probar todas las máquinas. Sobre todo la del lío de meteoritos.

Llamando a la policía espacial

Dave pidió a sus compañeros que lo dejaran porque era hora de ir a buscar a Sandy. Y así lo hicieron. Él se dirigió al calabozo, mientras Bernard se dispuso a examinar la radio de la que le había hablado su amigo. Bernard utilizó el fusible de radio que poseía y, mientras pensaba algo, examinaba los posters que decoraban la habitación. En uno de ellos leyó un teléfono de la policía de Meteoros. La cosa estaba clara: con la radio en funcionamiento y un teléfono de la «poli» todo estaba hecho.

Mientras tanto, Dave abría la puerta blindada del calabozo. Los candados pequeños cedieron a la llave brillante, pero tras esta pesada puerta se encontró con otra que se abría mediante un código numérico. Dave probó lo primero que le vino a la cabeza: el record del Doctor Fred.

Al poco tiempo llegó el policia espacial y se introdujo en el interior del recinto. Pero algo brillante se le había caído al suelo. Se trataba de su insignia de policia. La recogió y siguió sus pasos.

Llega la hora del rescate

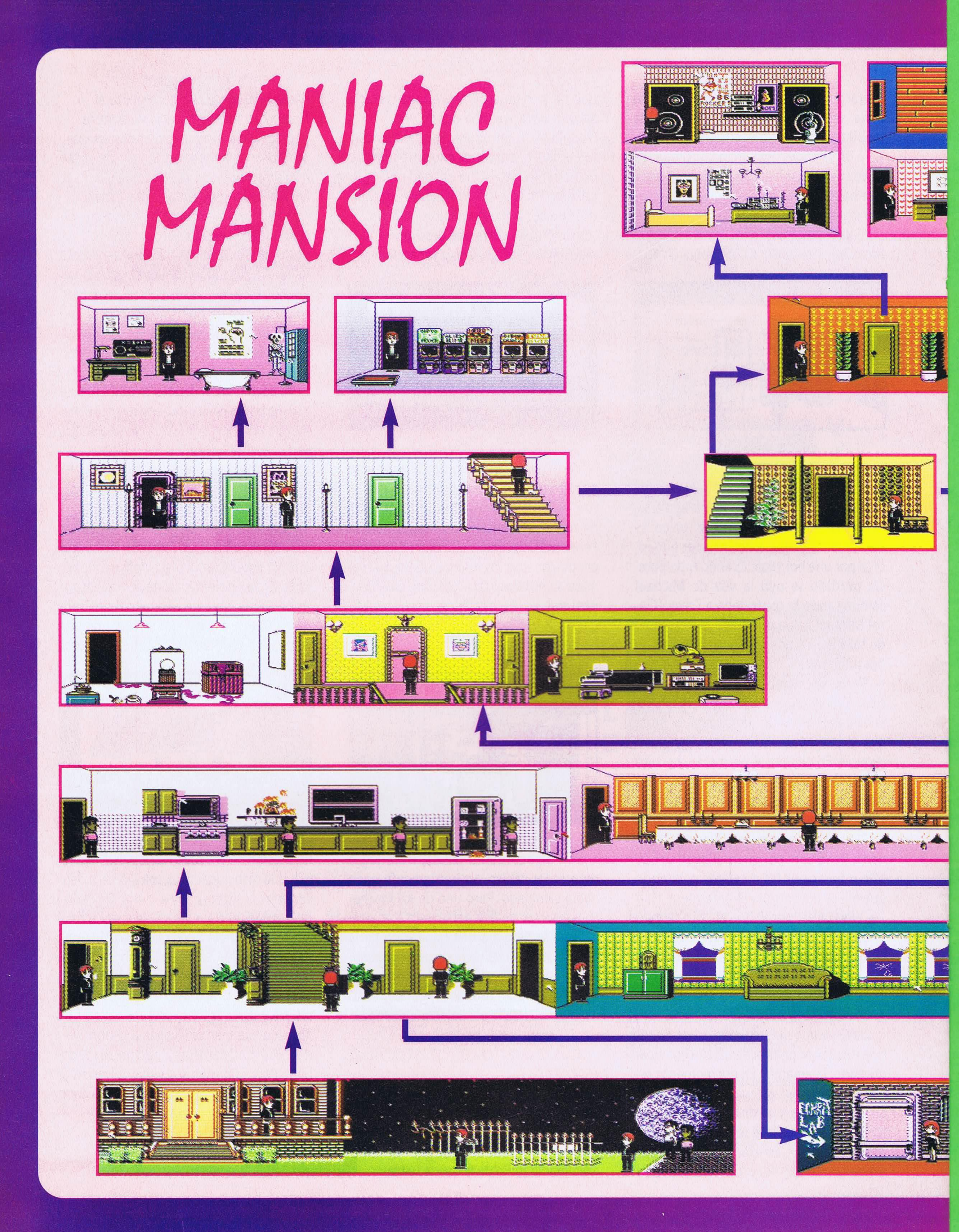
Lo primero que encontró en la habitación contigua fue un horrible tentáculo que al contemplar la placa dejó de molestarle. En la siguiente habitación se encontraba Sandy, atada a una extraña máquina. Y junto a ella el Doctor Fred, que tras soltar una serie de improperios, conectó



un sistema de autodestrucción. Había que evitar la fatal jugada. La solución era desconectar el sistema, para lo que Dave debía recoger el traje antinuclear del armario, usar la tarjeta llave y después pulsar el interruptor que había en la habitación en la que se encontraba el meteorito. Tras este proceso, el Doctor Fed recuperó la consciencia y desconectó el sistema. Sandy fue liberada y la mansión volvia a la normalidad. Afortunadamente, todo había salido bien. Pero jamás en sus vidas volverían a repetir la experiencia. Fue demasiado para un solo día.

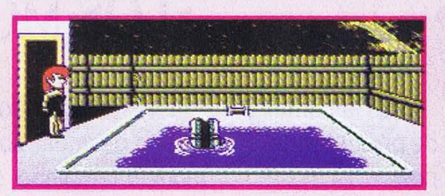
Por David García Díaz

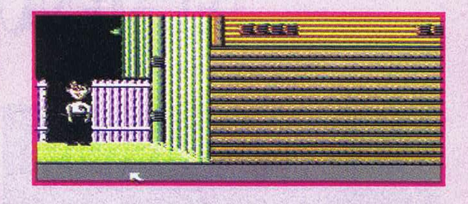
MANIAC MANSION

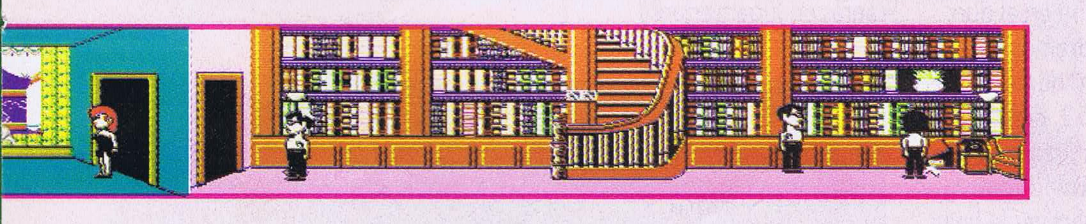


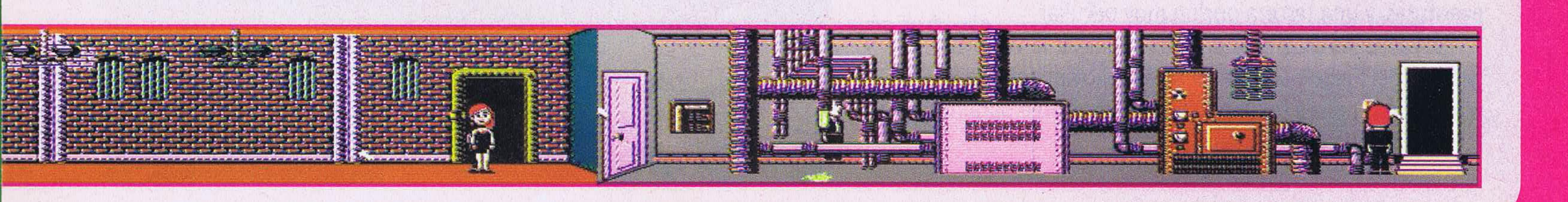
En esta doble página hemos querido mostrarte el interior de la mansión del maníaco. No están todas las habitaciones a las que podrás entrar y, claro, investigar, pero sí las que necesitas. De hecho sólo faltan las finales. Pero lo hemos hecho adrede. Si te lo ponemos todo en bandeja, la cosa perdería toda su gracia. Además, con lo que tienes delante es más que suficiente para llevar a cabo una gran aventura. Siempre que, por supuesto, consultes el texto anterior.













DRAGON'S LAIR

Nuestra historia comienza con un chivatazo. Un traidor ha dado a conocer la ruta secreta que recorrerá la caravana de la princesa Dafne que transporta la Piedra de la Vida, piedra filosofal de la fuerza y la inmortalidad. El poderoso Mordroc ha interceptado la caravana y ha raptado a la princesa, llevándosela consigo a lo más profundo de su lúgubre castillo. La misión que se nos ha encomendado consiste, por supuesto, en rescatar a la princesa y en recuperar los 194 trozos en los que ha sido dividida la Piedra de la Vida.

por Antonio Dos Santos

GAME BOY



•EL MENÚ•



Tras la pantalla de presentación, nos encontraremos con este pequeño menú en el que podremos elgegir el nº de jugadores (1 ó 2, pero no simultáneos), activar o desactivar la bella melodía que nos acompaña constantemente en nuestras aventuras, y una tercera opción muy peculiar.

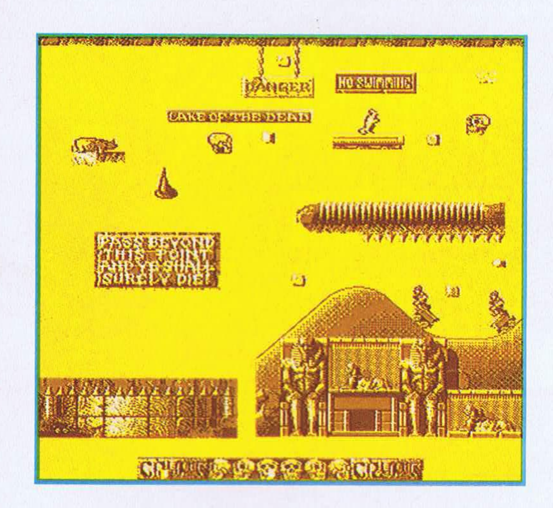
Ésta consiste en que podremos disminuir la velocidad general del juego para que el rápido movimiento de las plataformas no sea un impedimento insalvable para nosotros. Interesante, ¿verdad?. Y muy práctico.

•LOS MOVIMIENTOS DE DIRK•

En este apartado nuestro héroe no es precisamente un fuera de serie. Aparte de andar por toda clase de terrenos ayudado por sus botas modelo templario, sólo podrá efectuar un salto simple. Y es que su salto no es controlable en altura y tampoco podremos cambiar de rumbo en medio del vuelo. Consejo: Antes de pegar un brinco, asegúrate de que caerás en lugar seguro.



•ARMAS Y ENEMIGOS•



Muy a nuestro pesar, en esta versión para la Game Boy, Dirk se ha debido olvidar la espada en casa, y no tendremos ni siquiera esta forma para defendernos o atacar.

No problem. Los programadores han sido por una vez buenos con nosotros y en este juego ¡no hay enemigos!

Bueno, parece que ya os habéis repuesto del shok emocional. Sigamos. Como os contabamos, lo "único" que nos restará vidas son los pinchos que hay diseminados por todo lo ancho y largo del mapeado, así como los lagos, la lava y las afiladas estacas que surgirán del suelo. Las caídas de gran altura se pagan con una fractura de fémur, equivalente a una vida menos.

Otro tema son los carritos que hay diseminados por diferentes escenarios. Cuando veamos alguno en nuestro camino debemos saltar siempre sobre él y dejarnos llevar. En caso contrario, si optamos por ir andando sufriremos la pérdida de una de nuestras valiosas vidas. Recordad, aunque no aparezca la calavera que nos lo indique, montar en los vagones es imprescindible.

•OBJETOS Y OTRAS AYUDAS•

Sólo hay una clase de objetos que podremos recoger: los pedazos de la Piedra de la Vida. Son 194 fragmentos de este importante talismán que se reconocen fácilmente por su aspecto cuadrado y su propiedad de relucir. Este es nuestro único objetivo inmediato, recoger todas y cada una de estas piedras.



Para facilitaros las cosas y preveer nuestra estrategia, podéis ver la localización exacta de todas ellas en el alucinante mapa (no tenemos abuela), que os hemos preparado. Como podéis ver, hay piezas prácticamente en todas las pantallas del mapeado, por lo que obviamente debemos recorrerlas una a una y coger estos apreciados objetos.

Ni vidas extras, ni súper poderes, ni inmunidad momentánea. Ni amigos que nos echen una mano, ni armas que recoger. Estamos solos ante el peligro, contando sólo con 9 vidas para realizar nuestra arriesgada misión.Así que recordad, vida perdida, vida irrecuperable ... Y aunque parezcan muchas 9 vidas, no son nada comparadas con los peligros que nos aguardan.

•CONSEJOS Y TRUCOS•

• Muchas veces podremos andar sobre lugares aparentemente inaccesibles, y subir por otros lugares que parecen no estar hechos para ello. Probrad ir por varios caminos, puesto que incluso podremos subir por las cataratas. De la misma forma, la entrada a un nivel superior o a una pantalla contigua pueden no ser evidentes, pero simplemente dirigiéndonos hacia ellos lograremos acceder a nuevos lugares.

• Para las personas deseosas de acabar este cartucho, recomiendo utilizar la opción SPEED SLOW del menú inicial. Todo se relentizará, incluso las plataformas y demás bichos volantes, por lo que todo resultará mucho más sencillo.

• No es muy recomendable entrar en una pantalla saltando, pues podríamos aterrizar en un indeseable pincho, o caer en cualquier lugar terrorífico.

• Como todo en la vida, la precipitación no conduce a nada. Al entrar en una nueva pantalla inexplorada, deteneos y estudiad la situación de las piedras y la forma mas lógica de alcanzarlas, sopesando los peligros y diferentes caminos que hay en ella.

Una vez que tengamos las ideas claras, calcualremos nuestros saltos y la victoria será nuestra. En este aspectos el mapa os será de gran ayuda.

• Todas las pantallas pueden superarse y todas las piedras recogerse, por muy complicado que parezca. Palabra de consolega.

• Aunque veais diferentes animales y bichos, prácticamente todos ellos os ayudarán sirviéndoos de plataformas y como transporte gratis. No os asusteis de los decorados.

• En el propio mapeado hay carteles e indicaciones que nos ayudarán a no perdernos. Prestad atención y recordad que debéis visitar todas las pantallas.

• Hay algunos pinchos y trampas que no nos harán perder una vida directamente, sino que la pantalla parpadeará durante un instante y nos restará un poco de nuestra energía. Aprovechar ésto, ya que a veces podréis pasar estas zonas saltando alegremente sobre los pinchos.

Pero al loro, porque si abusamos de ésto nuestra energía se agotará, con la consiguiente pérdida de una vida.

• No hay limitación de tiempo, pero sí de vidas. No te precipites y tómatelo con calma.

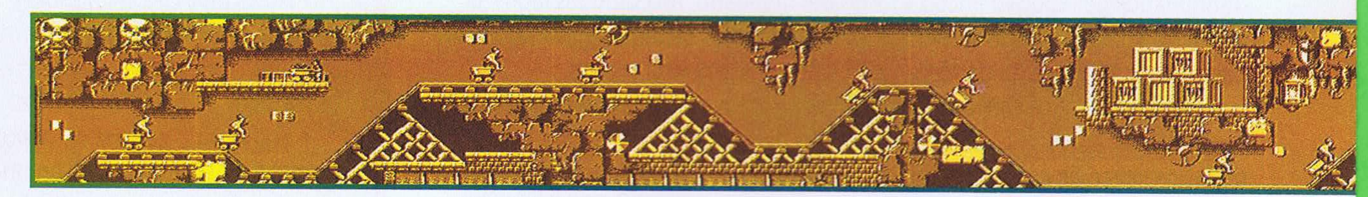
Comenzamos en el lugar marcado en el mapa con una X, y nada más empezar el juego, veremos un cartel que nos indica peligro. Tranquilos, sólo intentan asustarnos. Nos dirigimos hacia la izquierda y, tras ayudarnos de las plataformas circulares, bajamos por el hueco hacia el nivel inferior. Allí encaminaremos nuestros pasos hacia la derecha.

Atravesaremos el Troll Village y, tras montar en un carrito, pasaremos a las Troll Mines. Nos









• EL CAMINO HAC

subiremos al teleférico y seguiremos hacia la derecha hasta llegar al tope. Obvio decir que todo este camino lo hacemos con afán de recoger todas las Piedras cuadradas que veamos.

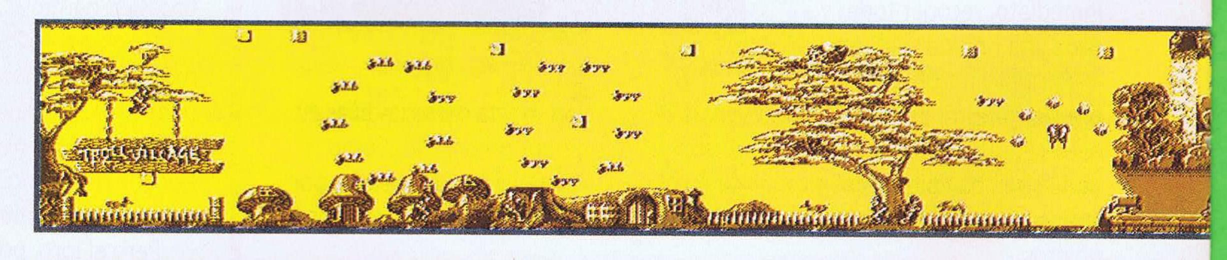
Una vez llegado al final, debemos desandar lo andado y aprovechar para comprobar si nos hemos olvidado alguna Piedra.

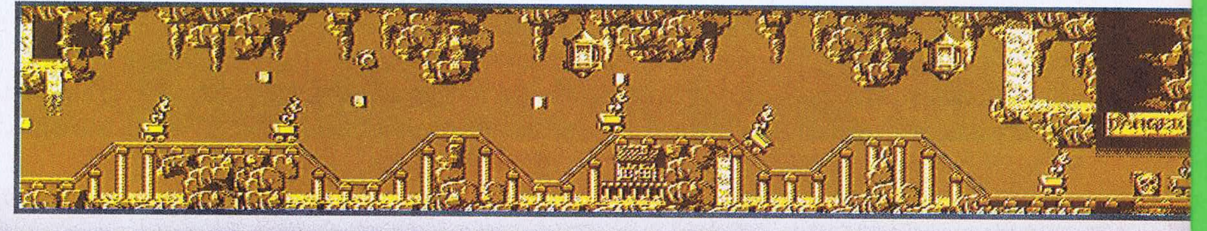
Ya en el punto de inicio, andaremos a la derecha, a la Tierra de los Faraones. Allí cogeremos otro carrito y atravesaremos las dunas. Pasado un obelisco nos meteremos en las siniestras catacumbas. Preparaos para esquivar afilados pinchos, subir cientos de escaleras y utilizar las calaveras como ascensores. De esta forma atravesaremos The Dungeons y The Cells.

Al llegar al extremo derecho, subiremos y nos encaminaremos hacia la izquierda, donde atravesaremos mas Cells, pinchos y





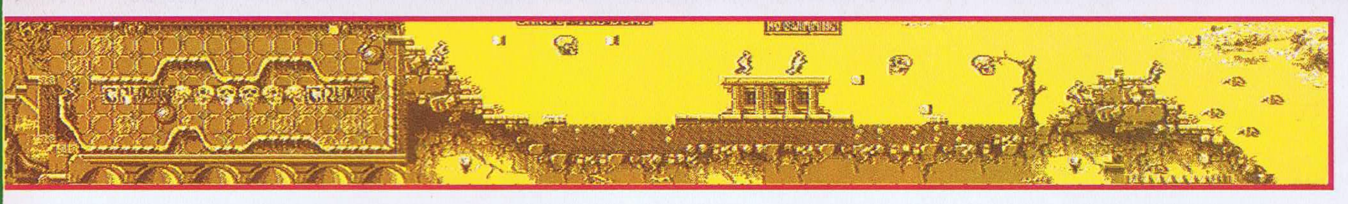




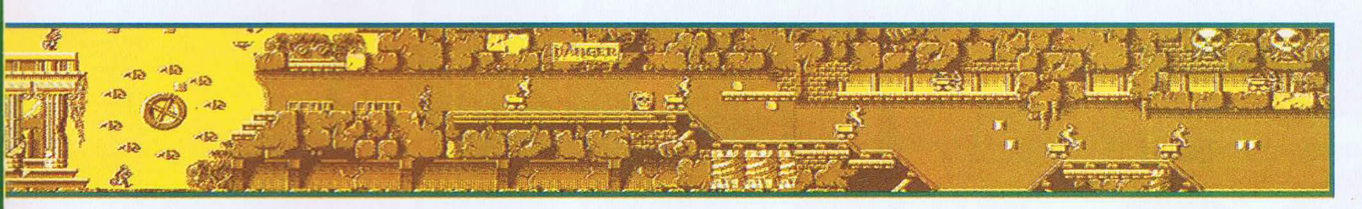
otras alimañas. Veremos un cartel que nos indica Danger, y que nos señalará que vamos por el camino adecuado.

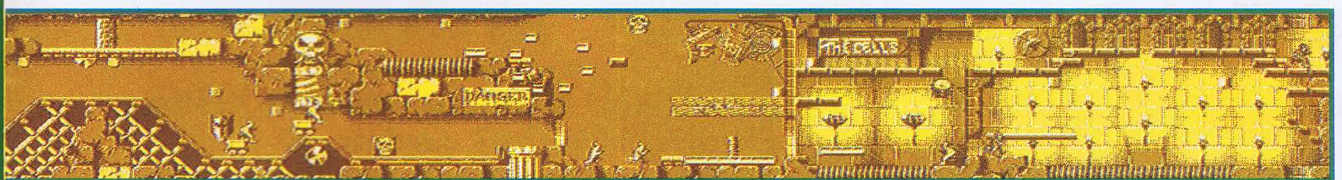
Tras montarnos en otro carrito atravesaremos las minas, pasaremos The Cementery. Cuando veamos una estatua gigante de un hombre durmiendo sentado, será la señal de que debemos subir al nivel superior, llegando a The Cript.

Ahora andaremos hacia la derecha hasta recorrer el









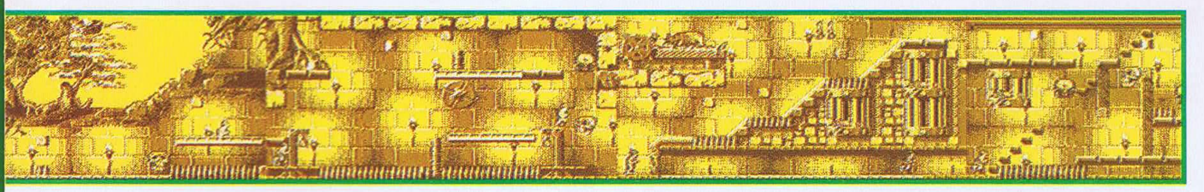
IA LA VICTORIA

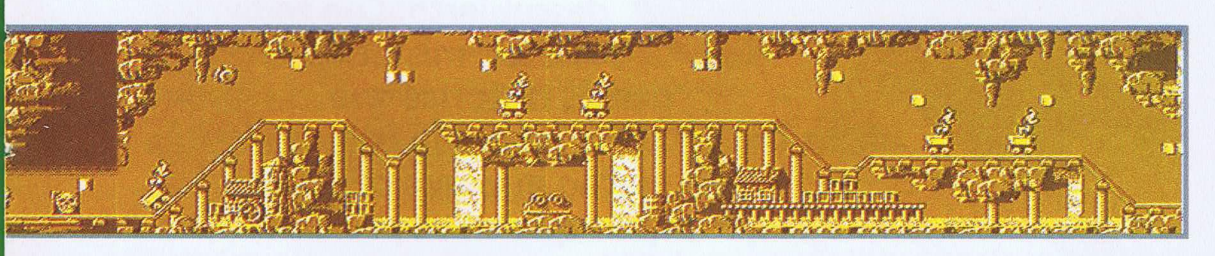
tramo final hacia la tumba del Gran Caballero.

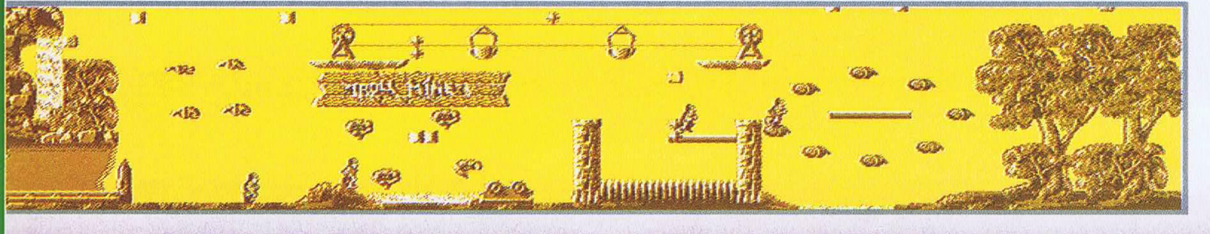
Pasaremos un pozo repleto de pinchos, atravesaremos el Lake of the Dead en barca. Al final llegaremos a un habitáculo en el que hay una halcón batiendo sus alas, como indicándonos que subamos a su espalda. Ni cortos ni perezosos bajamos hacia donde está y nos colocamos encima de ella. En ese instante emprenderá el vuelo sobre las montañas diabólicas, donde recogeremos las últimas Piedras. Al final veremos una construcción en la que yace el Gran Caballero. Cuando estemos lo bastante cerca, saltaremos desde el halcón, pasando por encima de él.

Si, y sólo si hemos recogido exactamente los 194 trozos de la Piedra de la Vida, podremos ver el deseado final, y daremos por concluído este dificilísimo cartucho. ¡Por fin!.





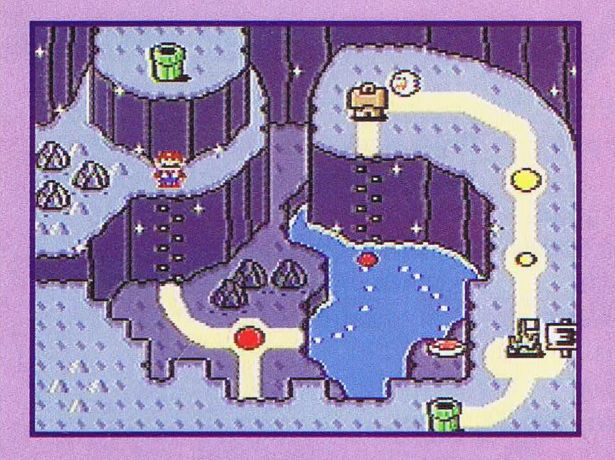




SUPER MARIO WORLD



¿Cómo váis de Mario, chicos? ¿Habéis avanzado mucho?, ¿estáis descubriendo todos los secretos que atesora este maravilloso personaje? Bueno, suponemos que sí, que no se os ha escapado una y que, además, nuestros consejos os han servido -y están sirviendo- de gran ayuda. Ya sabéis que nos encanta ser útiles y que no vamos a parar un momento a la hora de poneros las cosas más sencillas en los juegos más difíciles. Y como muestra, ahí va un botón. El tercero. Como lo oís. El tercer gran mundo de Super Mario World al total descubierto. Con todos los secretos, misterios, trucos y demás historias que el siempre eficaz The Elf se ha montado para la ocasión. Y no nos queda mucho más que contar. Simplemente que sepáis que enlos próximos números de esta revista tenemos la intención de ser aún más claros con el tema Mario y de ofreceros más cantidad de información, más mundos por ejemplar, más datos, más de todo lo que se nos ocurra... Pero eso será más adelante. Ahora, a Mario.



Mundo 3
La Cúpula de Vainilla

• Esta fase **transcurre** en su mayoría bajo **complejos y peligrosos mundos subterráneos y cavernarios** (es decir, bajo tierra y en cavernas). Se compone de una gran cúpula que podrás **atravesar por medio de dos rutas diferentes**: Una, el **camino normal**, y dos, encaramándote a las **Montañas de Cookie** - aunque ya nos vamos al mundo 4- para lo cual hace falta ser bastante hábil. En todo caso, en las siguientes paginillas te enseñaremos ambos caminos. De momento vamos al normal.

• **Mundo 1**: **Cúpula de Vainilla 1**

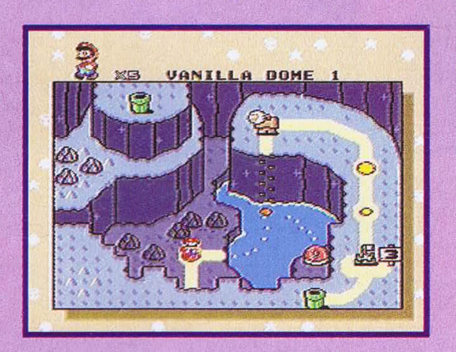
• Este mundo está **dividido en tres partes** bien diferenciadas. En la primera observarás una **gran construcción de bloques** que esconde **cuatro power ups**, una **seta**, una **moneda**, una **pluma** y una **vida extra**. Por cierto, que para hacerte con esa vidilla debes hacer lo siguiente: Recoge un **caparazón del principio**, **baja a la parte inferior** y empieza a correr. Cuando veas **al primer enemigo, suéltalo y sigue corriendo**. Tras abatir a dos blancos, llegarás a la última parte del edificio de bloques. Allí se esconde.

• Algo más adelante, un **bloque que encontrarás en el suelo** te regalará una **flor de disparo** si le golpes con un caparazón.

• La **segunda parte del juego es emocionante, rápida y apenas ofrece peligros** de consideración. La verdad es que solo requiere **rapidez para ser completada**. Ahí van unos consejillos: **Golpea el primer bloque** que te encuentres y observarás la **estrella de inmunidad**. Atrápala y **súbete** con ella **a la gran meseta**. Ahora deberás **correr** como alma que lleva el diablo porque este **inmenso bloque** que te has echado a las espaldas **se hunde rápidamente**. Eso sí, cuando **golpees** a todos los **Buzzy Beetles y al Koopa saltarín con él, recibirás una vida** por la cara. Además, si **Mario no llega al otro extremo** y se hunde en la lava, se tostará las posaderas, amigos. Mal asunto, ¿verdad?

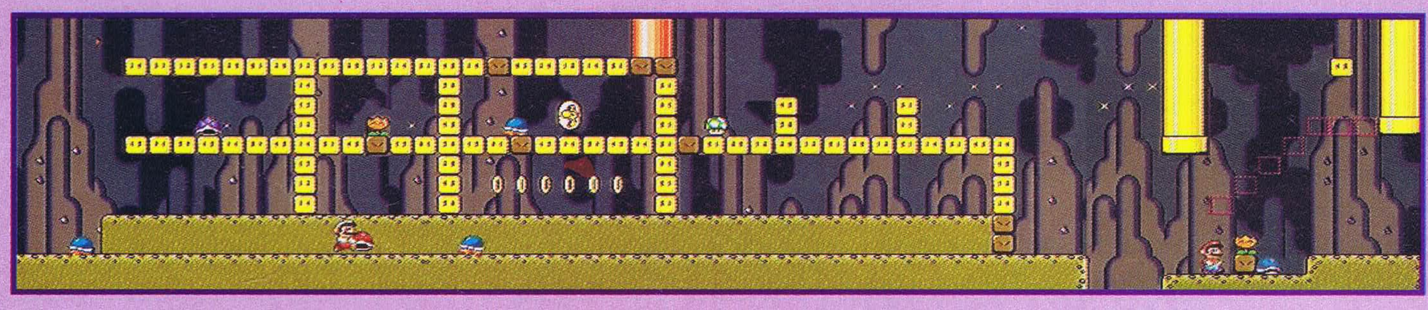
• La **tercera parte** es una especie de **laberinto muy sencillo** que está repleto de **Spike Tops** (en el número anterior incluímos una lista de los enemigos con los que podías encontrarte en este mundo). Para no **perderte, confundirte y volver atrás** cada vez que quieras rehacer el camino, **utiliza el botón R** y tendrás una amplia visión de lo que te espera. Al lado de la **meta** te espera **Chargin' Chuck**, pero no es problema si **consigues un caparazón antes que él** y se lo lanzas con eficacia.

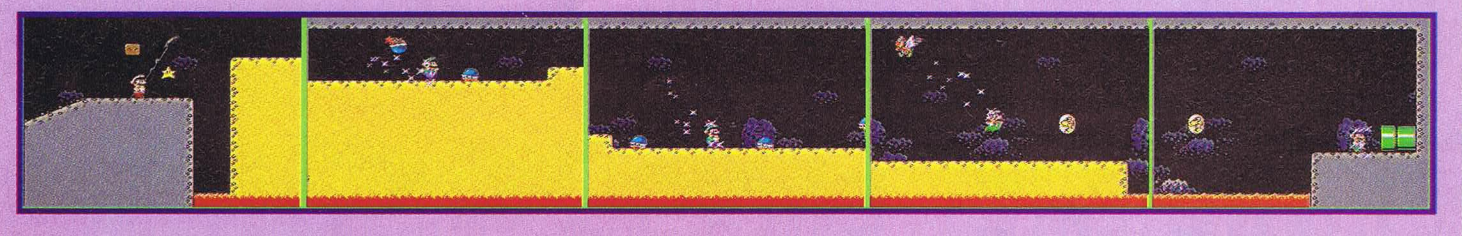
• Enemigos: **Buzzy Beetle, Koopa, Spike Top y Swoopers.**



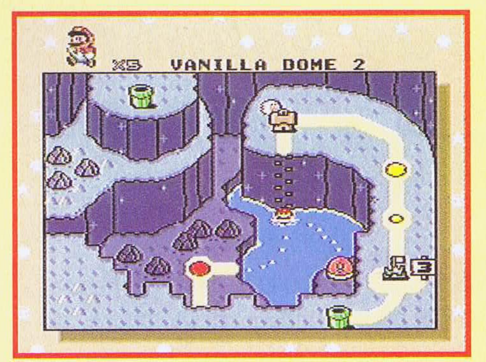








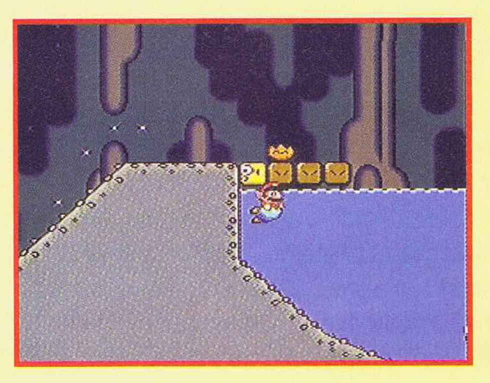
Cúpula de

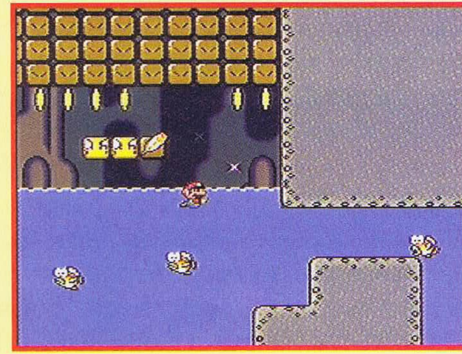


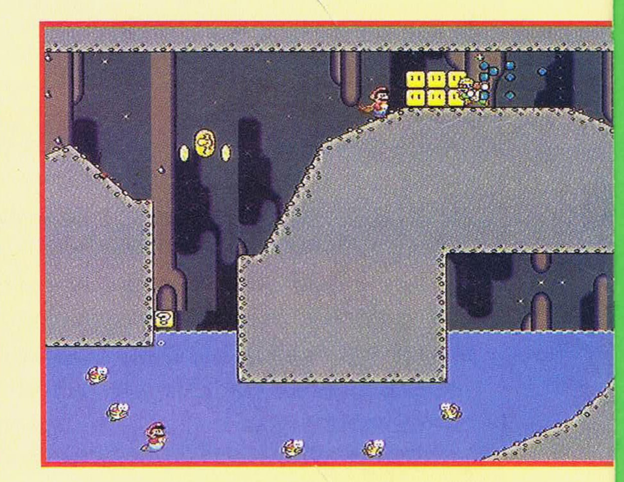
• Este es el **primer mundo** en el que podrás elegir **diferentes caminos** para llegar a la meta final.

• Cuando estés cerca de un gran **grupo de bloques marrones**, con tres bloques de interrogación debajo, **salta fuera del agua** hacia el lado izquierdo y **activarás otro bloque** con vida extra incluída.

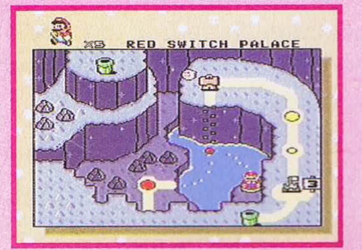
• Cerca de la mitad del nivel hay un solitario **bloque con interrogación**. Aquí podrás elegir tu camino. Si subes por él, **llegarás a la meta intermedia** y a un **switch azul que convertirá todos los bloques marrones en monedas**. Si continúas hacia la derecha, **seguirás nadando un rato** hasta encontrarte un pesado **Chargin' Chuck**. A partir de ahí,

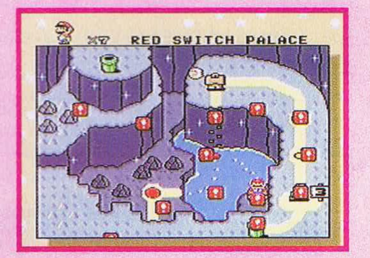






El Palacio del Switch Rojo

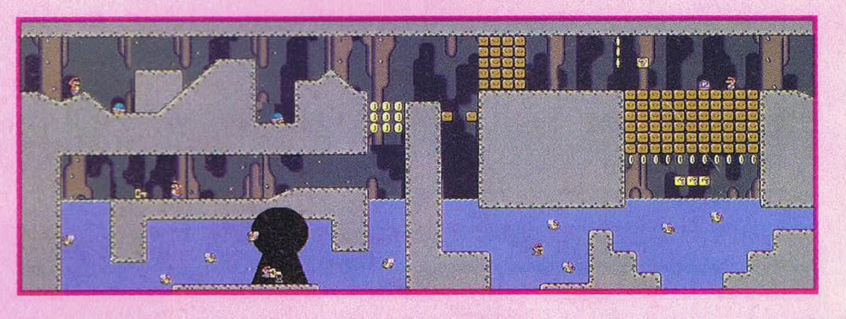


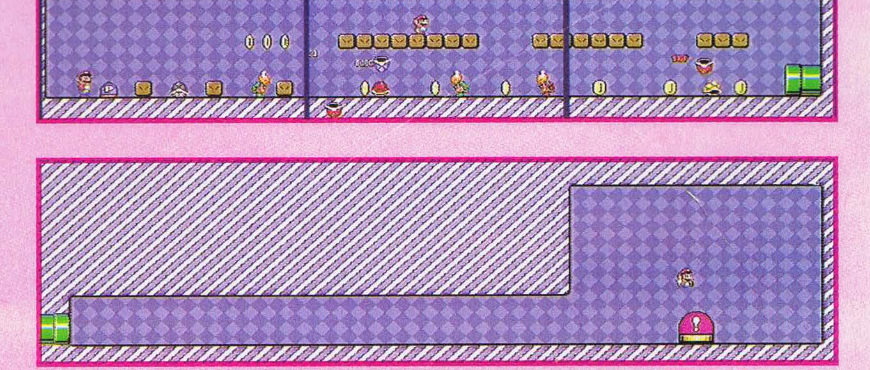


• ¡¿Cómo?! ¡¿Qué no sabes **cómo llegar al palacio del switch rojo**?! ¡¡Pero hombre!! Bueno, tranquilo, que en un periquete te explicamos qué tienes que hacer. Empieza por buscar el **bloque con interrogación** que te permitirá **ascender al piso superior del mundo**. Allí deberás **coger el switch azul** y llevarle a la **parte izquierda** de la pantalla. **Saltar sobre él y dirigirte a la izquierda** para meterte en el hueco que está coronado por **nueve monedas**. Ya estamos llegando, sólo te falta **bajar por este hueco** y mirar de nuevo a la **izquierda para ver la llave**. **Ir a la derecha y activar la cerradura**.

• En el palacio encontrarás un desolador panorama lleno de **Koopas** -con especial atención a uno radioactivo que ocupa el primer puesto-. Pero no le hagas mucho caso y **escucha la forma de ganar una vida extra**: **Pisa el switch** y súbete a los convertidos **bloques marrones**. Camina a la derecha rápidamente y alucina con la maniobra del Koopa radioactivo: funde a todos los demás y te da una vida. Ahora solo tendrás que **meterte en la tubería** y **pisotear** el inconmensurable super **switch rojo**.

• Enemigos: **Koopas de todos los sabores**.





Vainilla 2

seguiremos el mismo y único camino.

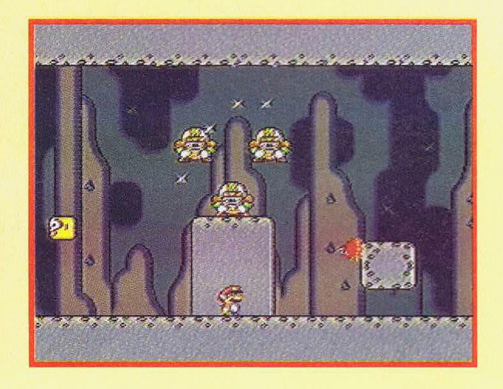
• Cerca de la meta final hay una **tubería verde** que te conducirá a un **paisaje completamente helado** y ¡muy escurridizo!. Aprovecha para practicar el control sobre Mario, por aquello de que te acostumbres a las dificultades.

• Muy cerquita de la meta harán su aparición **tres Chargin' Chuck** con la sana intención de atormentarte. De ti depende **pasar de largo** o **acabar con ellos** a costa de alguna desgracia.

• Enemigos: **Buzzy Beetle, Blurps, Chargin' Chuck y Swoopers**.



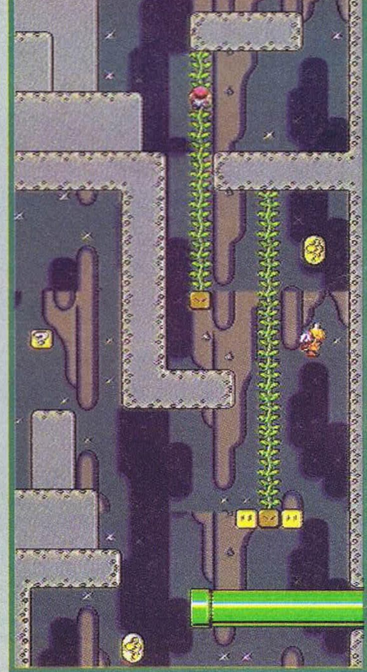


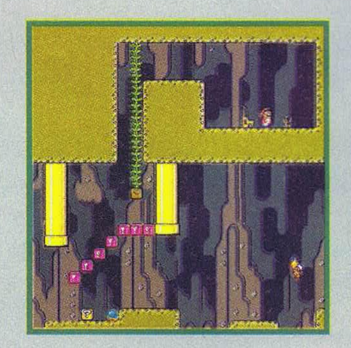




El Secreto de Vainilla 1







• **Vuelve a la cúpula de vainilla 1** (es decir, a la página anterior) para utilizar esta táctica. **Este camino** de regreso te conducirá a un mundo secreto, el de la **montaña Cookie**.

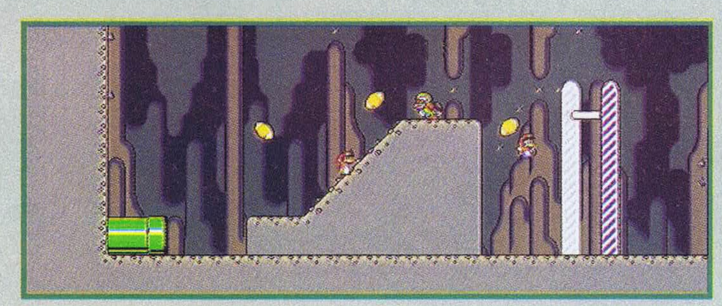
• Este nuevo nivel es **bastante fácil de completar** . En él hallarás la segunda salida de **Star World** (si antes activas **el palacio del switch azul del bosque de la ilusión)**.

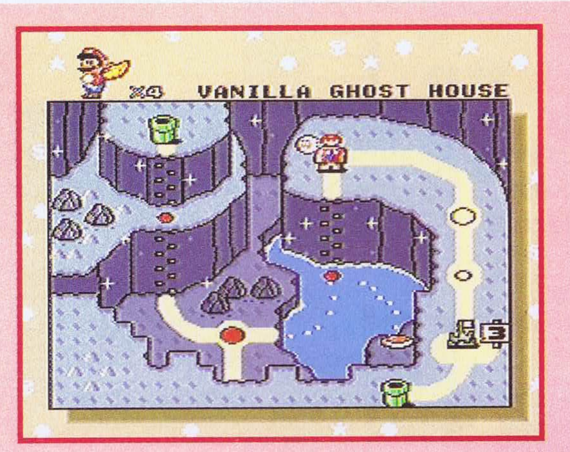
• Busca una **tubería horizontal** de color verde a la derecha de la pantalla. Encima de ella encontrarás **tres bloques** que te proporcionarán una planta trepadora.

• Pronto divisarás un huequecillo en el techo, **un trampolín** y seis Koopas revoloteando cerca de esta posible salida. **Coloca el trampolín bajo la estrecha abertura**, súbete en él y espera a que las **tortugas dejen un milímetro de espacio entre Mario y la salida del techo**.

• **Meta secreta del secreto de Vainilla 1:** Este camino te llevará hacia una nueva entrada del mundo de la estrella. Basta con coger el trampolín y colocarlo en el bloque azul de la derecha (que sale cuando activas el switch azul del bosque).

• Enemigos: **Chargin' Chuck y Koopas**.





La casa Fantasma de Vainilla

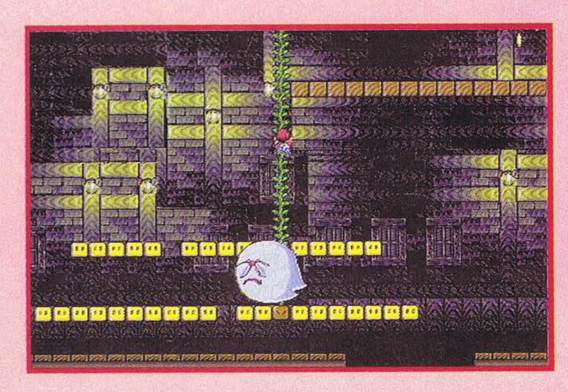
• Esta nueva casa encantada no te planteará muchos problemas. Vigila de todas formas las burbujas de musgo líquido de la segunda zona de la mansión.

• Los **primeros** en salir a tu encuentro serán un **par de Eeries** que te obligarán a realizar un salto mediano.

• Luego te las verás con un **Big Boo de fiero aspecto** y alarmantes dimensiones. Si prefieres ir por la parte de arriba **tendrás que crear una planta trepadora** golpeando uno de los bloques rotativos, y ascender rápidamente. En la **parte superior** te espera una **generosa cantidad de monedas**. Cuidado con los Eeries. Si por el contrario permaneces en el camino de abajo, podrás **recolectar una pluma y unas monedas**, asi como evitar a algún **Boo Buddy** que otro.

• Y llegamos a la parte peligrosa, la de las burbujas. Para evitarlas tendrás que utilizar toda la paciencia y empeño del mundo. Cuando llegues a una formación de **tres bloques**, golpea el de enmedio y aparecerá un pequeño **switch azul**. Llévatelo hasta las inmediaciones de una puerta construida por cinco monedas, **recogelas y pisa el switch**. Ya está todo hecho, así que a escapar que es gerundio.

• Enemigos: **Eeries, Burbujas de musgo, Big Boo y Boo Buddies**.

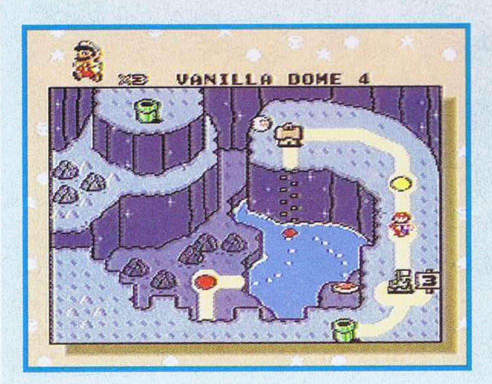


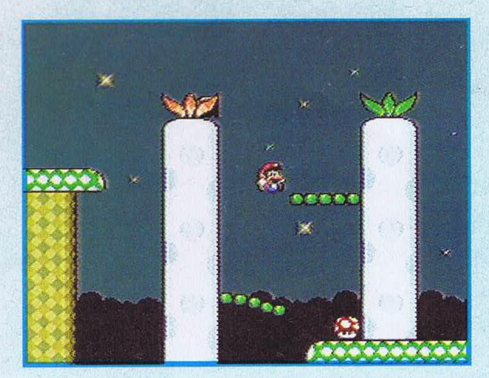


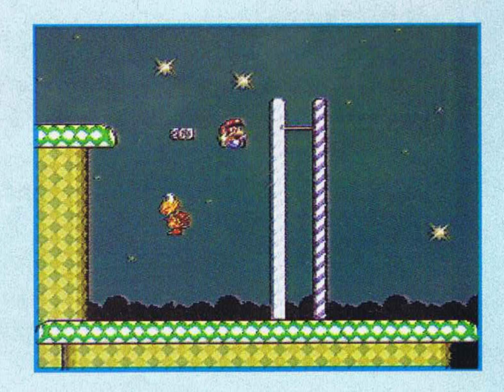
Cúpula de Vainilla 4

• Esta es una de las **zonas más difíciles** del juego. No sólo es **imposible volar adecuadamente**, sino que además tendrás que sufrir la **aparición de Bullet Bills en todas direcciones**.

• Si quieres atravesar la fase con éxito tendrás que aprender a **utilizar los trampolines**. Si saltas en el **extremo** de uno de ellos, saldrás despedido a **gran altura**. Por el contrario, el **centro** del cacharro apenas te **elevará unos centímetros** del suelo. Aprende a moverte







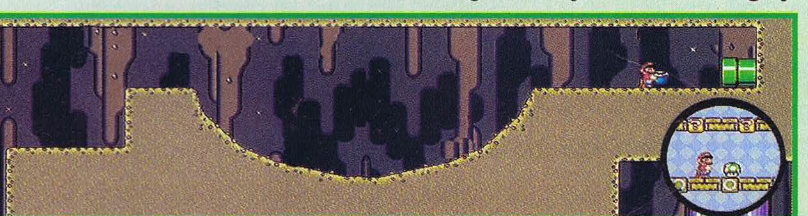


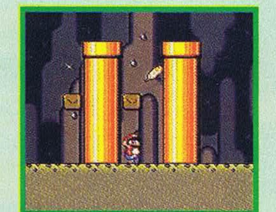


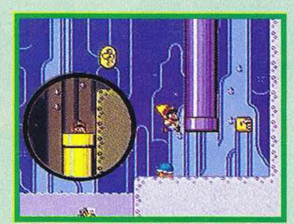
Cúpula de vainilla 3

• Características de este mundo: **grandes lagos de lava**, nuestras balsas particulares de **cráneos** y las criaturas que habitan en su interior, los **Blarrgs**.
• Cuando llegues a las cercanías de dos **altas tuberías naranjas**, acércate a la primera y salta, un bloque aparecerá por arte de magia.
• Si Mario dispone de **capa** podrá entrar en una divertida sala de juego, esa de las vidas extra. Si se ha quedado sin capa, continuará por abajo evitando plantas carnívoras.
• Una de las **tuberías amarillas** de mitad de nivel te transportará a otro escurridizo mundo helado con el objetivo de recoger **monedas normales y una del dragón**.
• En este mundo hay un **atajo cerca de la meta** final. A la derecha de un bloque con interrogación, observarás una larga plataforma. Si tienes la capa, echa a correr hacia la derecha y despega. Te encontrarás en un túnel, y al final un switch azul. Golpéale y una escalera mágica descenderá hasta las proximidades de la meta.
• Enemigos: **Buzzy Beetles, Blarrgs y Plantas piraña**.

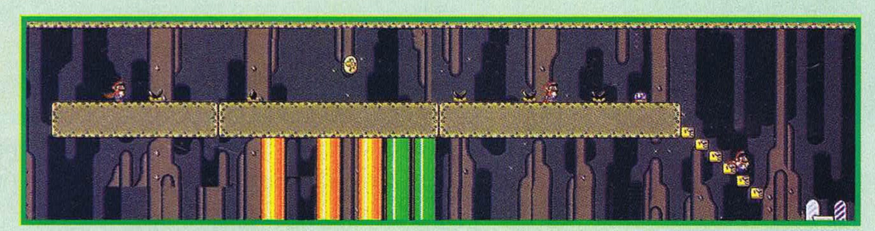












por ellos si quieres acabar con vida.

• La **meta intermedia** está situada a **gran altura**, pero para rebasarla deberás **saltar sobre la tortuga** que revolotea por allí e **impulsarte en el aire** lo suficiente como para alcanzar el cordel.

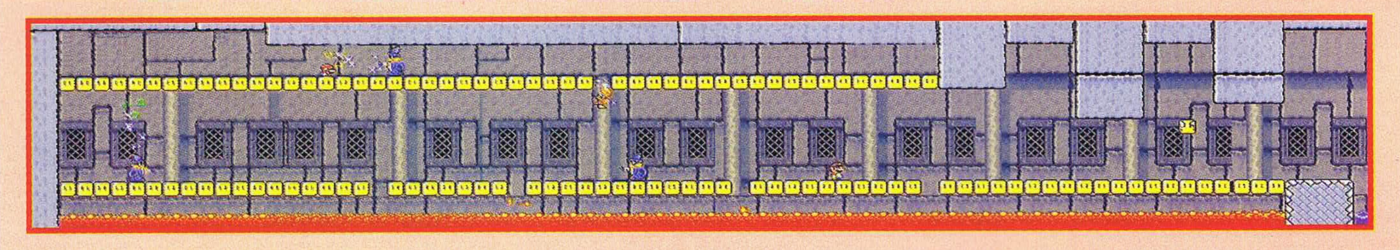
• Más allá de la mitad del nivel observarás una **tubería azul** con una planta carnívora en su interior. Introdúcete rápidamente en ella y llegarás a una **estancia de lava con balsa de calaveras** incluída. Recoge las **monedas**, evita los bloques y al final hallarás una enorme **moneda de Dragón**.

• Cerca del **final** del nivel te encontrarás con una gran **plataforma de bloques con interrogación**, entre los cuales hay uno más que sospechoso. **Salta con precaución** y a media altura para **aterrizar bajo los bloques**. **Propínale un cabezazo** al bloque mosqueante y de él surgirá una **seta verde con vida extra**. Pero ten cuidado, **la seta se irá hacia la derecha** y tendrás que **golpearla de nuevo para que se desvie hacia la izquierda** y puedas hacerte con ella fácilmente. Y disfrutarla.

• Enemigos: **plantas carnívoras, Bullet Bill y Koopas**.









Castillo de Lemmy

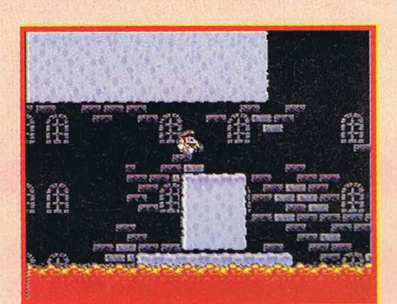
• En este castillito tendrás tu **primer encuentro con los Magikoopas**. Una buena táctica consiste en **aprovechar sus disparos para bajar al piso inferior** y emprender una larga **carrera hacia la derecha** en busca del salvador **Power Up**. De esta forma evitarás a los otros Magikoopas y a los Koopas amarillos que también revolotean.

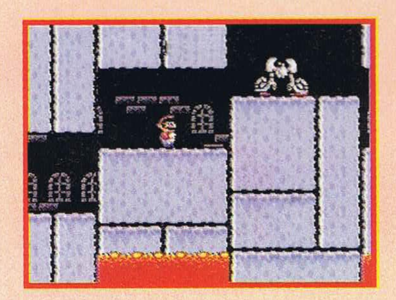
• La maniobra te trasladará a un **área de plataformas deslizantes, bloques rotativos y Magikoopas de malísima idea**. Coge el **switch azul**, y dirígete en cuanto puedas y como te salga a las **inmediaciones de una puerta rodeada de monedas. Pisa el switch**. Bajo la puerta se **creará una plataforma** para que puedas **subir por ella y entrar al nuevo recinto**.

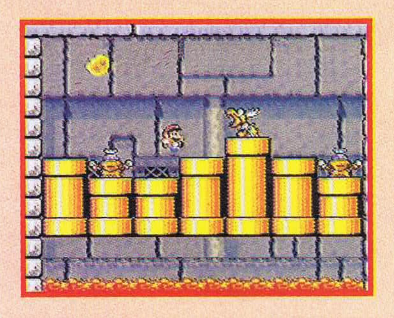
• **En su interior** encontrarás la siempre salvadora **meta intermedia y una vida extra** que la acompaña. Si prefieres **no entrar por aquí**, tendrás que **atravesar varios pozos de lava** con el consiguiente y típico peligro. Los hay arriesgados, de todas formas.

• Ahora llega una **zona movidita** en la que **grandes bloques de piedra** se sumergen continuamente en un **mar de lava**. No debes tener ningún problema si **planeas tus movimientos inteligentemente** y actúas **sincronizando** estos movimientos con los bloques. Por difícil que te pueda parecer. El secreto está en la práctica.

• Aprovecha para coger un **power up** antes de penetrar en la guarida de Lemmy.







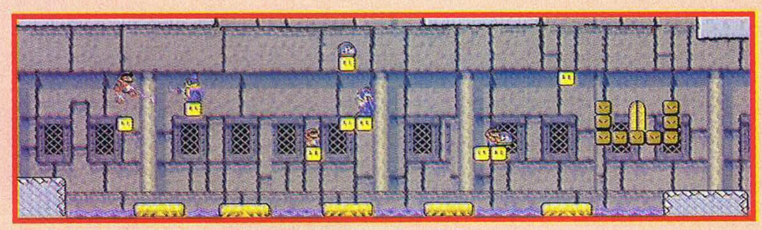
• **Como cargarse a Lemmy:**

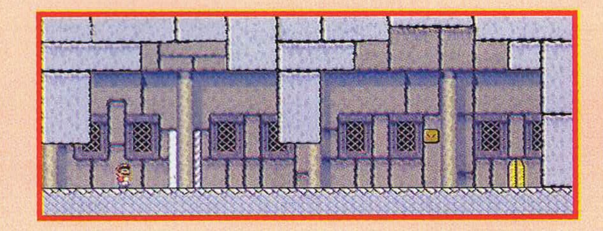
• Este simpático **hijo de Bowser no es de los más difíciles** con los que te verás las caras a lo largo del juego. La pantalla en la que se disputa la endiablada lucha está **compuesta por siete tuberías**. Cada cierto tiempo **sadrá por tres de ellas** el propio **Lemmy** -Oh! grandioso enemigo- **y dos señuelos de cartón piedra** que tienen como único propósito en la vida **confundirte**. Además, tendrás que buscarte la vida para sortear la peligrosa **bola de lava que se pasea en todo momento por la pantalla** (por aquello de que no respires en paz ni un segundo).

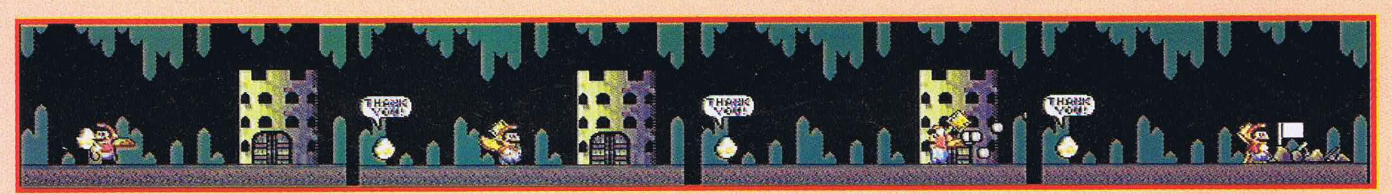
• El objetivo de **Mario es pisotear tres veces al avispado Lemmy** para acabar con él. Difícil pero no imposible.

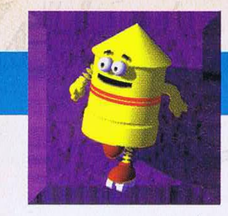
• Una vez hecha la proeza, y **con un hermanito de Yoshi más** en el bolsillo, Mario debe **destruir el castillo de una forma muy poco ortodoxa** -y no adelantamos acontecimientos, ya lo veréis por vosotros mismos-. Un **nuevo mundo se abrirá ante nosotros: ni más ni menos que la montaña Cookie** -¡viva el mundo 4!-

• Enemigos: **Magikoopas, koopas, bolas de lava, tortugas esqueleto.**









MAIL VxC





¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

91 380 28 92

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



MADRID (Atocha)
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
ABRIMOS SABADOS TARDE

MADRID (SOL)
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA (P. Catalunya)
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
ABIERTO DE 10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDAMENTE DE LUNES A SABADO

ZARAGOZA

Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Planta Alta)
Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE

No le des más vueltas ¡Ven al Centro!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADDAMS FAMILY	8990	EARTH DEFENSE FORCE	9900	KING OF THE MONSTER	10990	SUPER ADVENT. ISLAND	9900	SUPER SMASH TV	8990
BEST OF THE BEST	9990	EURO FOOTBALL CHAMP	8990	LEMMINGS	9900	SUPER AXELAY	9990	SUPER SOCCER	6990
BLAZING SKIES	8990	F ZERO	6990	POPOULUS	9900	SUPER GHOUL´S & GHOST	7990	SUPERTENNIS	6990
CHESS MASTER	8990	F1 EXHAUT HEAT	10990	PRINCE OF PERSIA	9990	SUPER MARIO PAINT	11490	TOP GEAR	9990
DARIUS TWIN	9900	HYPER ZONE	7900	RIVAL TURF	9900	SUPER MARIO WORLD	7490	TORTUGAS IV	9490
DRAGON LAIR	9990	KICK OFF	9900	SIMPSON KRUSTY FUN H	9490	SUPER PROBOTECTOR	8990	ZELDA	6990


DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.




18.900

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.360
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
PAD DINA-1	2.990
SN PROPAD (transparente)	3.390
SUPER CONTROL PAD	6.990

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD


SUPER NINTENDO SCOPE - 8990


ANGLER- 4525


MALETIN- 4490

ANOTHER WORLD- 10490 (NOVEDAD) · ROBOCOP III- 8490 · MICKEY MOUSE- 12490 (NOVEDAD) · BARTS NIGHTMARE- 9490 · SUPER MARIO KART- 7490



SPIDERMAN/XMEN- 9995 · JOE & MAC- 9490 · STREET FIGHTER II- 11990 · MAGIC SWORD- 10990 (NOVEDAD) · SUPER PARODIUS- 9990 (NOVEDAD)



SUPER R-TYPE- 6990 · SUPER CASTELVANIA IV-8990 · U.N. SQUADRON- 9990 · FINAL FIGHT- 9900 · WWF- 9490






GAME BOY

11.900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jug. + pilas



ADDAMS FAMILY	4990
ADVENTURE ISLAD	4900
ALIEN 3	4990
BART US JUGGERNUTS	4990
BATMAN	4900
BATTLETOADS	5400
BLADES OF STEEL	4490
BLUE BROTHERS	4990
BOMB JACK	4490
BUBBLE BUBBLE	4900
BUGS BUNNY	3890
CASTELVANIA II	4490
CHASE HQ	4900
CHOPLIFTER II	4490
DIG DUG	4990
DOUBLE DRAGON 2	4990
DR. FRANKEN	4490
DR. MARIO	3890
DRAGON LAIR	4490
DUCK TALES	4490
FERRARI GRAND PRIX	4990
HOOK	4990
JORDAN US BIRD	4400
KIRBY´S DRCAM LAND	3890
LEMMINGS	4990
MARBLEMADNESS	4990
MARIO & JOSHI	3890
MEGA MAN	3890
MEGA MAN 2	3890
MICKEY	5390
NAVY SEALS	4900
NBA 2	5400
NEMESIS	4490
NEMESIS 2	5490
NINJA GAIDEN	4400
PHANTON MISSION	5490
PRINCE VALIANT	4990
ROBIN HOOD	5390
ROBOCOP	4490
ROBOCOP II	4990
ROGER RABBIT	5490
SNEAKY SNEAKS	5390
SNOW BROTHERS	4990
SPIDERMAN 2	4990
STAR TREK	4990
SUPER HUCHBACK	5400
SUPER MARIO LAND	3890
TENNIS	3890
TERMINATOR 2	3890
TINY TOONS ADVENTURE	4990
TORTUGAS NINJA 2	4490
TRACK & FIELD	4990
TRACK MEET	4990
TURTLES	4490
WORLD CUP	4490
WWF	3890
WWF 2	4990



OFERTAS

Boulder Dash	2595
Dyna Blaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Kung Fu Master	2595
NBA	2995
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R-Type	2595
Spiderman	2595
Super RC Pro Am	2595

* EXCEPTO OFERTAS


HUDSON HAWK — P.V.P. - 4990


DARKMAN — P.V.P. - 4990


BEST OF THE BEST — P.V.P. - 5490


STAR WARS — P.V.P. - 5490


UNIVERSAL SOLDIERS — P.V.P. - 5490



McDONALDLAND — P.V.P. - 4990



DOUBLE DRAGON 3 — P.V.P. - 4990

PARASOL STAR — P.V.P. - 4990



SUPER MARIO LAND — P.V.P. - 4990

KRUSTY FUN HOUSE — P.V.P. - 4990

GAME BOY COMPLEMENTOS GAME BOY


ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895



CARRY CASE- 1.795 · PLAY AND CARRY CASE- 2.495 · MALETIN ATTACHE- 3.295



BATERIA NUBY- 4.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 4.190


LUZ Y LUPA- 3.395


BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295



GAME PACK- 1.395


ADAPTADOR COCHE- 1.595


SOLAR BOY- 4.900 (NOVEDAD)


HANDY BOY- 5.990 (NOVEDAD)



HANDY CARRY- 890 (NOVEDAD) · HANDY POWER KIT- 8.790 (NOVEDAD)


HIP POUCH- 1.490 (NOVEDAD)



LOGIC 3 CARRY- 2.190 (NOVEDAD)

Nintendo

NINTENDO + 1 MANDO **9.890**

NINTENDO + 2 MANDOS **10.580**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **13.780**

ACTION SET **19.435**

SUPER SET **24.480**


OFERTA ESPECIAL

ADVENTURE ISLAND II	8990	STREET GUNS	7400
BART US THE WORLD	8990	SUPER MARIO	5990
BATTLETOADS	8990	SUPER MARIO 2	7990
CAPTAIN PLANET	6500	SUPER MARIO 3	8990
DOUBLE DRAGON	8990	TALESPIN	8990
DYNA BLASTER	7100	TERMINATOR 2	8990
JOE &MAC	8990	TETRIS	6500
MANIAC MANSION	9990	THE FLINSTONES	8990
MEGA MAN 2	7900	THE LEYEND OF ZELDA	7250
MEGA MAN 3	7900	TRACK & F. IN BARCELONA	6990
NORTH&SOUTH	7500	TURTLES 2	7990
PANIC RESTAURANT	8990	WORLD CUP	6990
ROBOCOP	6500	WRESTLEMANIA	6500
SHADOW WARRIOR II	7990	ZELDA 2	7900

DESCUENTA A ESTAS OFERTAS 500 Ptas.

OFERTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7450
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonalLand	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Sword Master	7450
Ultimate Air Combat	7450

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

LOS TOP 1

SUPER NINTENDO

1	STREET FIGHTER 2 (1)
2	LEGEND OF ZELDA (2)
3	THE MAGICAL QUEST (NOVEDAD)
4	AXELAY (NOVEDAD)
5	SUPER PARODIUS (NOVEDAD)
6	SUPER MARIO WORLD (3)
7	PRINCE OF PERSIA (5)
8	SUPER MARIO KART (4)
9	PILOTWINGS (8)
10	SUPER T.M.H.T. IV (6)

GAME BOY

1	SUPER MARIO
2	MEGAMA
3	T.M.H.T II (
4	SUPER MAR
5	ROGER RAB
6	BATMAN: RET
7	TINY TOON (6)
8	HUDSON HAW
9	JETSONS (9)
10	THE BLUES BR

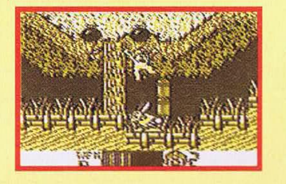
Los números que aparecen entre paréntesis corresponden

O DEL MES

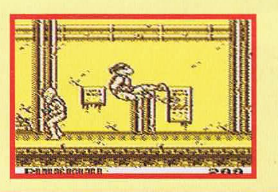


LAND 2 (1)

N II (3)



2)



O LAND (4)

BIT (5)

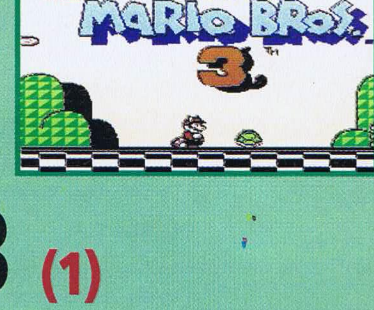
URN OF THE JOKER

K (NOVEDAD)

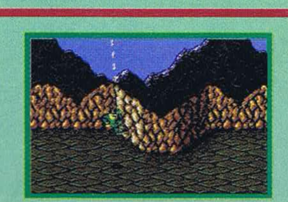
OTHERS (8)

N.E.S.

1 SUPER MARIO 3 (1)



2 BATTLETOADS (NOVEDAD)



3 MANIAC MANSION (2)



4 PANIC RESTAURANT (7)

5 STAR WARS (3)

6 THE FLINTSTONES (5)

7 BART VS THE WORLD (9)

8 EL IMPERIO CONTRAATACA (4)

9 THE BLUES BROTHERS (6)

10 TOM & JERRY (8)

a la posición ocupada por el juego durante el mes anterior



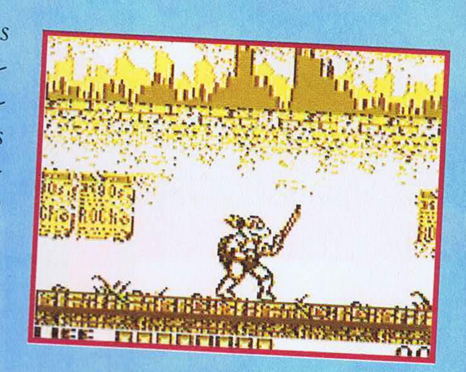
N.E.S — Hunt For Red October

Utiliza este truco **para atajar y saltar desde el nivel en el que estés jugando hasta el inicio del siguiente.** Pausa el juego y luego **pulsa «A», «B», «select», derecha, izquierda dos veces, derecha, «select», «B», «A», «B» dos veces y, para acabar, «A».** Lo malo es que sólo es posible emplear este truco una vez por partida.



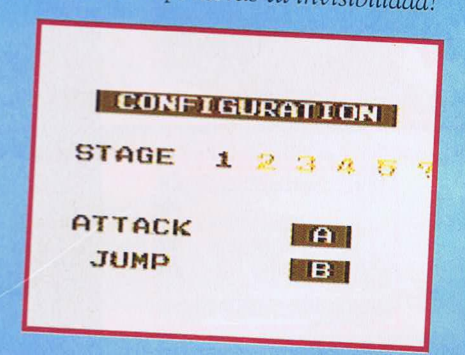
Game Boy — Teenage Mutant Heroe Turtles

No es la primera vez que te hemos ofrecido un truco de estos simpáticos seres verdosos. Pero por si te han sabido a poco, aquí tienes unos cuantos más: Cuando estés en la pantalla de selección de nivel, **pulsa «A» y «B» y «select» simultáneamente.** Un signo de interrogación aparecerá en el menú. Selecciónalo y **presiona «Start».** Ahora podrás jugar **en cualquiera de los tres juegos de bonus que prefieras.**



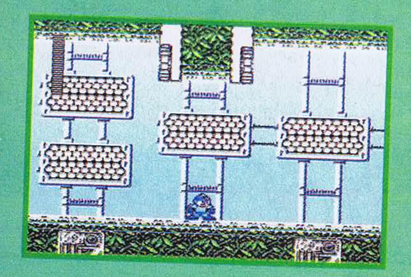
Atención a este truco que tiene tela: En la pantalla del título, **pulsa «A», «B» y «select».** Una vez hecho esto **pulsa «start».** Llegarás a la «Configuration Mode Screen» donde, sin soltar los botones «A», «B» y «select» deberás seleccionar el segundo nivel. Una vez en él **tendrás que llegar al segundo juego de bonus con sólo una barrita de energía.** Mientras parpadeas, reinicia el juego pulsando todos los botones a la vez. Vuelve a la pantalla de configuración y vuelve a **presionar «A», «B» y «select».** Escoge a Leonardo como tu tortuga. Cuando la pantalla que anuncia la primera fase aparezca **pulsa «A», «B» y «derecha»** hasta que la pantalla se desvanezca. Ahora, por arte de magia, **te volverás ¡invisible!.** ¡Ah, y no entres en ningún juego de bonus o perderás tu invisibilidad!

WHAT DO YOU DO?
▶ BONUS GAME 1
BONUS GAME 2
BONUS GAME 3



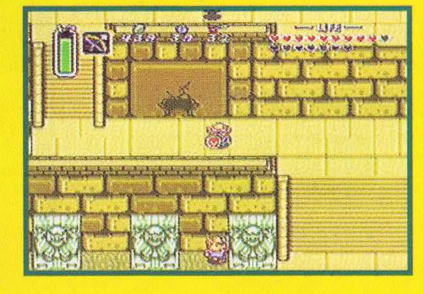
N.E.S — Megaman3

Para **congelar a tus enemigos** en cualquier instante, **conecta el segundo mando de control.** Después, **pulsa el botón «A» y arriba** en este mismo mando y mantenlos mientras empiezas a jugar con el pad del primer jugador.



Super Nintendo — Legend Of Zelda

Tenemos unos lectores que no nos los merecemos. Es el caso de **Tony Marques Alvarez,** de Ponferrada, quien nos desvela uno de los mayores secretos del siglo: la estrategia a seguir **para derrotar a Gannon en The Legend of Zelda.**



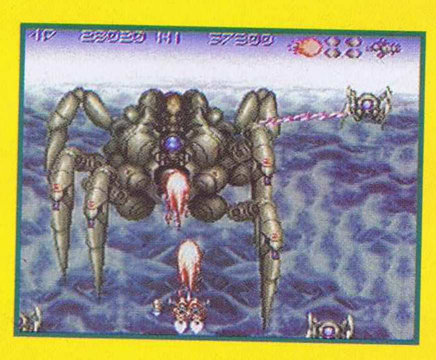
Primero tenemos que contar con **las flechas de plata** que obtendremos volando una pared de la pirámide del Dark World mediante una **súper bomba** que adquiriremos en la «Bomb Shop». Una vez que estemos frente a Gannon, **debemos atizarle hasta que rompa las cuatro esquinas del cuadilátero.** En ese momento se apagarán las antorchas. Enciéndelas y golpea a Gannon. Si ha recibido tu golpe se pondrá azul. En ese instante lánzale una flecha de plata. Repite esto cuatro o cinco veces y... ¡adiós a Gannon!



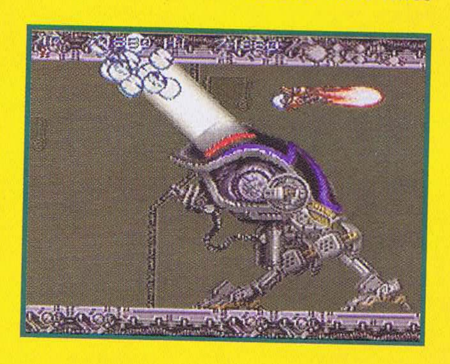
Axelay

Uno de los alicientes a la hora de seleccionar Axelay como tu juego preferido es la variadísima y preciosista gama de guardianes de nivel. Su belleza rivaliza con su dificultad, así que, aquí va una de estrategias.

Tu primer enemigo es el **ARACHNATRON,** un robot arácnido que intentará por todos sus medios atraparte entre sus redes. **Evita que te alcance su rayo rojo, y apunta hacia el sensor de color azul que tiene en el medio de las patas.** También deberás tener cuidado con los **«mini-arachnatrones»** que escupe de vez en cuando. Emplea el **Round Vulcan** (disparos múltiples y giratorios), como arma para librarte de ellos.



Quitémonos el sombrero. Tenemos delante al que puede ser el mejor guardian de nivel desde que Butragueño usaba chupete. **T-36 TOWBAR** es su nombre, y os recomendamos que observéis detenidamente sus movimientos y sus patrones de ataque que son absolutamente geniales. La forma de derrotarlo es, en cambio, sencilla: Cuando se adelante **nos deberemos situar en su espalda y dirigir nuestros disparos hacia la zona que se ilumina. Round Vulcan** será nuestra arma. **En los momentos que se retrase dispararemos sin cesar hacia su ametralladora.** Una vez destruída, seguiremos dirigiendo nuestros disparos hacia la parte interna del caparazón. Una lástima que desaparezca, pero no tardará en derrumbarse





REGENERTOID, este es el nombre de la bestia del tercer nivel. Su nombre se debe a que resurge de las cenizas una vez derrotado, convirtiéndose en un monstruo mucho más temible. Despide rayos eléctricos azulados que son letales al menor contacto. Por difícil que parezca, **deberemos colocarnos entre estos dos rayos y ajustar nuestra puntería al espacio que hay entre sus cañones.** Mide tus movimientos y destrúyelo.



La singular criatura que custodia la cuarta fase se llama **AQUADON.** Surgirá después de un terrorífico desprendimiento de rocas al final de la caverna inundada. Nuestro objetivo será **impactar nuestros lasers en una burbuja azulada próxima a la parte superior de su rostro.** Unas buenas raciones y pasará a mejor vida.

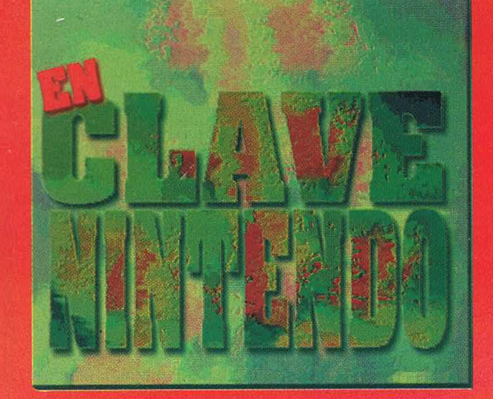
WAYLER es el impresionante ser de lava que se interpondrá entre las fases quinta y sexta. Admíralo porque difícilmente observarás algo tan dinámico en tu consola. Para borrarlo del mapa, **evita sus puños y esquiva sus inmensas bolas de fuego.** Tras unos cuantos disparos, **su corazón verde aparecerá.** Si concentras tus disparos en este punto, se derrumbará en menos que canta un hipopótamo.



Todas las fuerzas de la Armada de la Aniquilación se concentran en la **Gran Fortaleza** final. La gran cantidad de formas de hacerte la vida imposible requerirá que te tomes las cosas con calma. **Destruye una a una cada oleada de ataque** y ármate de toda la habilidad y paciencia que tengas. También puedes rerzar de vez en cuando. Es lo único que se nos ocurre para ponerte las cosas más fáciles.



Ya los conoces a todos. Desde el primero al último todos tienen razones para ser contemplados y admirados. Nunca se ha visto nada igual y estamos seguros que sabrás apreciar cada una de sus características.

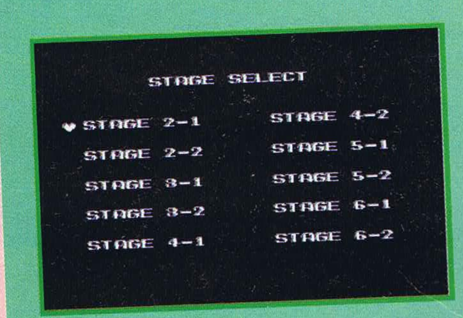


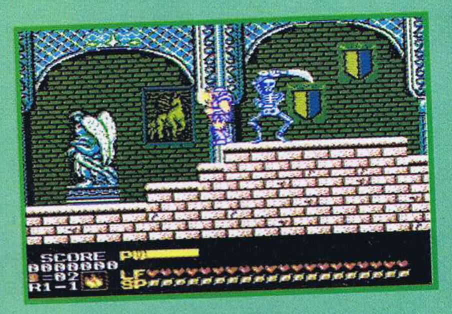


Astyanax

Para jugar **en el nivel que queramos**, y así ahorrarnos más de un espadazo, tenemos que hacer la siguiente combinación con el pad de control: En la pantalla del título, **pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha y luego el botón «B» cuatro veces.** Si lo has hecho bien, un completísimo menú te permitirá seleccionar la fase que prefieras.

¿Qué?, ¿que te parece poco?, entonces **presiona arriba cuatro veces, abajo, izquierda, derecha y arriba durante la pantalla del título.** Por arte de magia… **¡te volverás invencible!**







Super Mario World

José Luis González Geraldo, desde la localidad manchega de Albacete, se adelanta en un mes a nuestro Game Over y nos explica cómo llegar al Blue Switch Palace: En la parte del bosque, en el Forest of Illusion 2, **busca un bloque amarillo con una exclamación** (o puntos suspensivos amarillos si no has activado el Switch Palace correspondiente).

Sigue andando hacia adelante y verás cómo Mario **atraviesa la pared.** Acto seguido hallarás **una llave y una cerradura.** Abre la cerradura y un camino te conducirá al **Switch Palace azul.**





Kid Icarus

Aquí tienes tres diferentes «passwords» para que averigues para qué demonios sirven:

- DANGER!!!!!! TERROR HORROR.
- *&uuuuu uuuuuu uuuuuu uuuuuu.*
- ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS.

GAME BOY

Star Trek 25Th Anniversary

Si estás harto de jugar siempre la misma fase, y no quieres que se te afilen las orejas como al célebre Mr.Spock, el restaurante Nintendo Acción te sirve en bandeja **una sabrosa selección de «passwords».** Cada uno te hará viajar entre fase y fase con mucha más celeridad que a bordo del propio Enterprise.

STAGE 1: 0523.4.
STAGE 2: 4262.0.
STAGE 3: 6841.2.
STAGE 4: 3310.7.
STAGE 5: 7057.3.
STAGE 6: 6046.2.







Punch Out

Utiliza estos «passwords» para pelear contra el boxeador que prefieras:

Don Flamenco:
Primer combate: 0057375423.
Segundo combate: 6479933534.
Major/Minor Title Holder: 777 807 3454.
Piston Honda:
Second Fight: 667 833 7533.
Super Macho Man: 237 210 7938.
Mr Dream: 007373 5963.





Super Soccer

En el número pasado te explicamos **cómo jugar contra la selección Nintendo.**
Si te asombraste con su velocidad y rapidez de movimientos, **ahora te contamos el secreto que te permitirá jugar manejándolos tú mismo.**
Sólo funciona **en la opción de dos jugadores**, así que sigue atentamente estas instrucciones.
En el momento de seleccionar su equipo, el segundo jugador debe pulsar «R» y **«start» a la vez.** Seguidamente, y sin soltarlos, **se tiene que apretar el botón amarillo.**
Eso es todo, ya puedes dirigir a la selección más potente del mundo y aniquilar a tus adversarios sin ningún tipo de piedad.



Sow Bros

David y Miguel González Rodríguez, además de ser dos vivarachos hermanos de Toledo, son unos auténticos viciosos de las consolas Nintendo.

Como prueba, nos han enviado unos 8654 trucos de los cuales hemos elegido estos:

Para convertirte en el muñeco de nieve más poderoso del mundo y **volverte invencible**, sólo tienes que pulsar **izquierda, abajo, «A», «B» y «start» a la vez.** Si además te apetece dar una vueltecita por las fases, prueba a pulsar **arriba, «select», «B» y «start».**



Top Gear

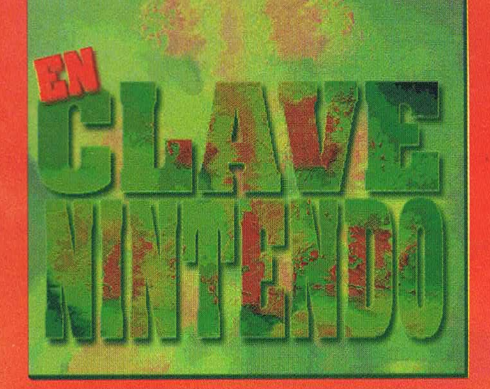
Desde Premiá de Mar, en Barcelona, **Dani Rivero** nos envía una colección completa de los Passwords de Top Gear. De momento en este número te damos los correspondientes a los niveles amateur y profesional.

AMATEUR:
- MOONBATH.
- GEAR BOX.
- CAR PARK.
- ROAD HOG.
- EMULATOR.
- ANALYSER.
- HORIZONS.

PROFESIONAL:
- FOUR MEG.
- LEGEND.
- THE WORLD.
- LETS RACE.
- ALCHEMY.
- ALOOPER.
- SEASONAL.

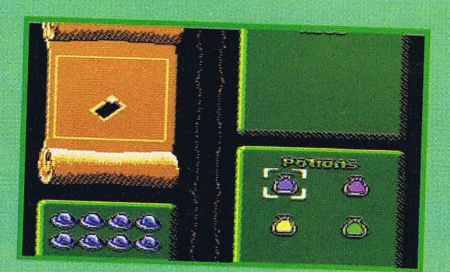








Solstice



Solstice es quiza uno de los juegos de aventura más complicados del basto catálogo de Nintendo. Encontrar todas las piezas del báculo de Demnos es una labor ardua y difícil. Para ayudarte, ¿qué te parece **empezar tu partida con magos ilimitados**? Pues bien, pulsa **«select»** para dirigirte a la subpantalla, entonces pulsa: **«B», «start» dos veces, «B» dos veces, «start» dos veces más, «B» dos veces, «start» tres veces, «B» de nuevo, «start», «B» tres veces, «start» tres veces, «B», «start», «B», «start» dos veces, «B», «start» dos veces, «B» dos veces, «start», «B» y para acabar , «start».** La pantalla parpadeará cuando completes el truco. Vuelve a la partida normal y verás cómo tus magos y tus pócimas **se rellenarán cada vez que efectúes este truco en la subpantalla.**

GAME BOY

Pop Up

Marchando una de claves. Gracias a ellas **podremos jugar en cualquier fase** de este complicado rompecabzas.

5- KW35TZXC.
10- LP4551B3.
15- MJXYVBZ3.
20- MCFZVXKP.
25- NVJXV01Y.
30- 44M5WCSD.
40- PBXXGJZ.
45- Q525WCP1.
50- RNJTVYNT.
55- SGPTWRTT.
60- SZTQXKZT.
65- TJBTYXPX.
70- 5MHTZ32Y.
75- VFPVBK2C.
80- VZZZZ2K1.
85- WS2YX14Y.
90- XL4CXWSY.
95- Y2RZWNDZ.
100- YXVWWVRV.

SUPER NINTENDO

Super Adventure Island

Las cinco fases de este discotequero juego **pueden seleccionarse a nuestro antojo** siguiendo la siguiente combinación: En la pantalla del título hay que mantener pulsados los botones **«L» y «X» junto con derecha** en el pad de control. Si pulsamos **«start»**, una jugosa **lista de las fases** aparecerá en pantalla. Mueve la cabeza de Master Higgins hacia la fase que desees y podrás evitarte las fases precedentes. De nada.

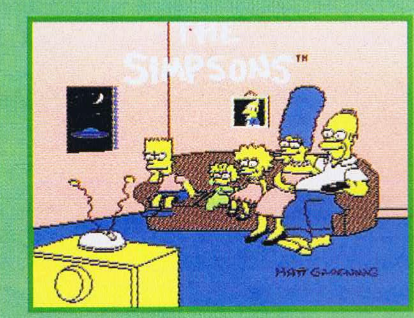






Bart Vs The Space Mutants

Tras los trucos que te hemos ido explicando en los números precedentes, suponemos que ya habrás llegado a la tercera fase, el alucinante mundo de Krusty. Utiliza la estrategia que te vamos a contar y **tu marcador de vidas subirá como la espuma:** Una vez que hayas dejado atrás la ruleta, el tiro al blanco y otras atracciones parecidas, observarás **una especie de trampolín** al lado de una escalera. **Súbete a ella y derriba al enemigo de arriba.** Cuando estés en lo más alto, **lánzate hacia la izquierda y procura caer en la parte izquierda del trampolín.** Ayúdate con la pausa para caer en el lugar adecuado. Si lo haces correctamente brotarán **tres monedas.** Repite esta acción cuantas veces quieras. Y recuerda que cada quince monedas **te regalarán una vida.**





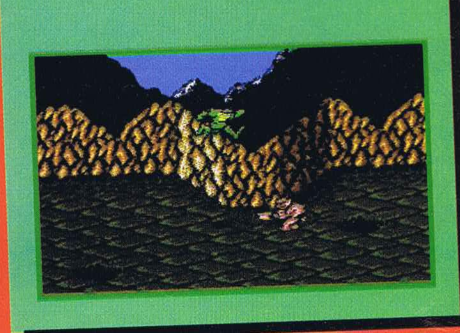
Street Fighter II

Seguimos con la línea que iniciamos el mes pasado. Personaje que analizamos, pantallas finales que te mostramos. Aquí tienes los correspondientes **al macarrilla de Guile, a la bestia parda Blanka y al «apolíneo» Honda.** Intenta llegar a ellas por tus medios. Si lo consigues, **la humanidad te lo reconocerá eternamente.**

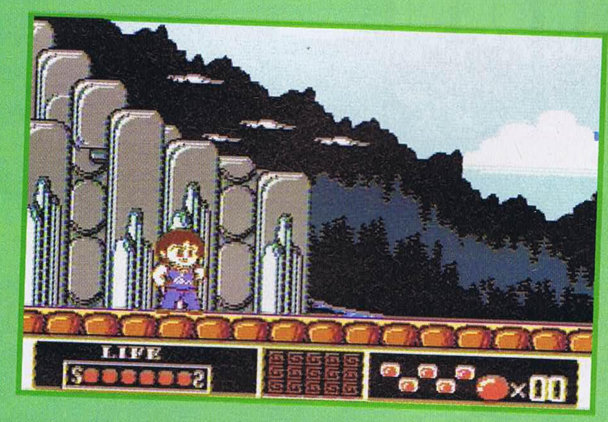


N.E.S Battletoads

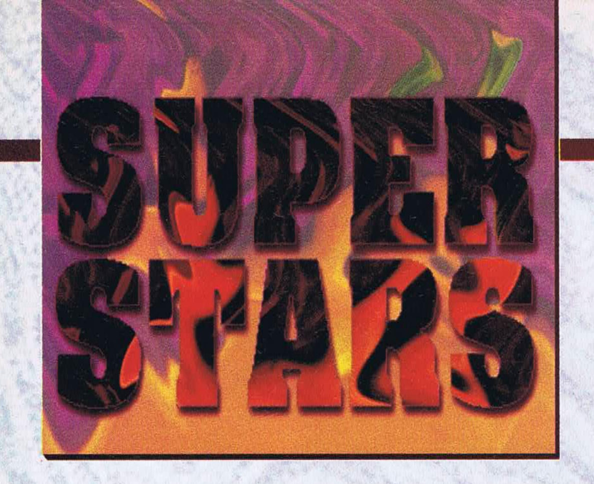
Aunque acaba de salir del horno, este apoteósico juego tiene también su truco. Cuando la pantalla del título aparezca, pulsa simultáneamente los botones **«A»**, **«B» y abajo** *en el control del primer jugador. Ahora únicamente pulsa* **«start»** *y comenzarás con* **cuatro hábiles sapos** *dispuestos a comerse el mundo.*



N.E.S Jackie Chan's Action Kung-Fu



Emplea esta estrategia para elegir cualquier nivel y además empezar con **99 «continues»**: *Empieza la partida y deja morir a Jackie. Cuando aparezca la pantalla del título mostrando cinco continuaciones, dale a* **arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, abajo, «B», arriba y «start»** *en el control del primer jugador y después «B» en el del segundo. Si has realizado el truco correctamente, un número aparecerá próximo a la palabra «start» en la pantalla.. Utiliza arriba y abajo del primer mando* **para cambiar el nivel** *y el botón «B» con el del segundo* **para elevar las continuaciones hasta 99.**



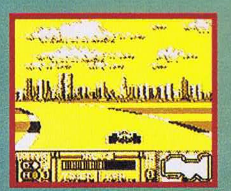
GAME BOY

LEMMINGS: Echa un ojo a tus monstruitos preferidos en la **página 90.**

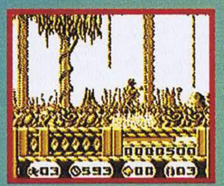
HUDSON HAWK: Un Bruce Willis extrañamente bajito y de cabeza prominente se da una vuelta por el mundo del arte en la **página 82.** Merece la pena verle.

DARKMAN: El rey de las máscaras quiere vengarse de los que le destrozaron la cara. ¿Cómo lo hará? Más información en la **página 92.** Que para eso estamos.

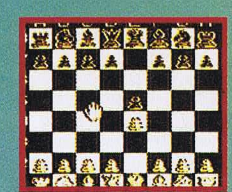
NEMESIS 2: Son los mejores, los más grandes, los más arcades, los más adictivos, los más difíciles, son los Nemesis y están en la **página 86.** No querrás perdértelos, ¿verdad?



FERRARI GRAND PRIX: Discreta competición que dicen de Fórmula 1 en la que varios bólidos compiten por una plaza en los primeros lugares del campeonato del mundo de la especialidad. Como el Rally X pero con algunos scrolles raritos, músicas algo decaídas y un espíritu poco amante de la velocidad.
Deportivo. Acclaim. ★



UNIVERSAL SOLDIER: Fantasía a lo «Cyborg» entre Van Damne y Londgren que en Game Boy ha salido replicante. ¿Replicante? Sí, tiene todo lo que debería tener el ficticio «Turrican 2», lo que pasa que ni se llama así ni tiene el número detrás. Por lo demás, un juego bastante bueno.
Arcade. Accolade. ★★★

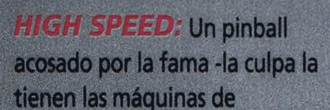


THE CHESSMASTER: El programa de ajedrez más versionado del planeta se acerca a la Game Boy en forma de respetuoso cartucho. Con el nivel suficiente para que juegue el maestro, con las opciones necesarias para que aprenda el principiante y con el rigor ajedrecístico que se le debe pedir a todo engendro de este tipo. Sólo que con la pantalla pequeña.
Inteligencia. Accolade. ★★

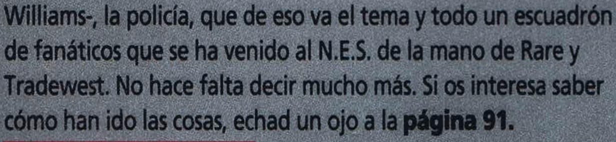
Febrero ha roto un tanto la racha estiradísima de lanzamientos que las compañías venían manteniendo últimamente. A meses agotadores en cuanto a títulos, sorpresas, novedades bombazo e infinidad de proyectos, parece haber seguido una calma engañosa que para empezar nos ha traído muy poco y para continuar ha cambiado cantidad por calidad, lo cual no deja de ser una buena noticia. Tal y como iniciamos y prometimos en el número anterior, en estas páginas os acercamos todo lo que ha dado de sí el segundo mes del año en cuanto a software para Nintendo. Lo presentamos, lo resumimos y lo valoramos. Para que ninguno de vosotros se quede sin saber qué puede encontrar de nuevo y para que sepa a qué atenerse frente a determinados cartuchos. Como siempre, algo más de información para los que no han cabido en «Super Stars» -¡ojala entraran todos!- y un poquito menos para los que tenéis comentados a continuación. En todo caso esperamos que todo lo que váis a leer os sea lo más útil posible y podáis aprovecharlo hasta sus últimas consecuencias. Empezamos...

N.E.S.

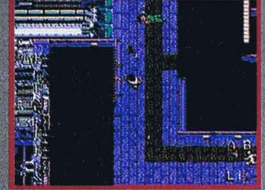
BATTLETOADS: Las ranas mutantes y también guerreras convierten los 8 bits en por lo menos 15 -a punto de llegar a los 16- y se pasan de técnica. Tanto como de la raya. Si queréis comprobarlo sólo hace falta que marquéis la **página 80** en vuestra revista.



HIGH SPEED: Un pinball acosado por la fama -la culpa la tienen las máquinas de Williams-, la policía, que de eso va el tema y todo un escuadrón de fanáticos que se ha venido al N.E.S. de la mano de Rare y Tradewest. No hace falta decir mucho más. Si os interesa saber cómo han ido las cosas, echad un ojo a la **página 91.**



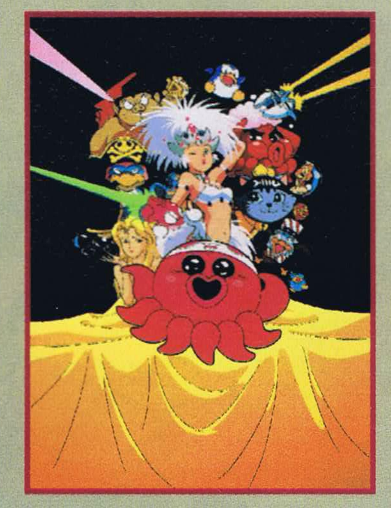




DISNEY ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM: Título largo pero divertido que deja traslucir variedad de escenarios -es lo mejor del programa- y mucho gusto por lo Disney. Ahora, que no sale ni una de sus estrellas. Ni Mickey, ni Donald, ni... bueno, ya lo veréis en la **Página 94.**

DIE HARD: Versión made in Activision de lo que fue un casi clásico cinematográfico llamado «Jungla de Cristal». Ni Willis sale muy favorecido, ni parece respetarse el argumento, ni es oro todo lo que reluce, ni muy posiblemente hagas amigos con este cartucho.
Aventura. Activision. ★

SUPER NINTENDO



MAGIC SWORD: Trae el nombre de Capcom bajo el brazo, la fuerza de una espada que pasó por las recreativas y el tipismo de una época medieval en ciernes. ¿Queréis verlo? **Página 93.**

AXELAY: Un arcade matamarcianos que creará escuela. Exaltación del modo 7 y mucha perspicacia a la hora de diseñar los grandes y mejores enemigos que podréis ver en una Super Nitendo. Avisados estáis y más cosas en la **Página 84.**

SUPER PARODIUS: Con el sentido del humor a cuestas y una sensación de absurdo que no tiene nombre, los creadores de «Nemesis» se rien de su propia sombra en la **página 88.**

MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE: La merecida portada de este mes y el no menos merecido repaso de la mano de expertos en la materia.
Página 78.





SPANKY'S QUEST: Un cartucho muy gracioso para un personaje también gracioso. Lástima que la multitud de niveles que posee, los colores y toda la fantasía del mundo no consigan atrapar a las gentes como es debido. Falla la técnica un tanto.
Aventura. Natsume. ★

The Magical Quest

La mejor. De todas las aventuras que han contado con algún personaje de la factoría Disney como protagonista, ésta es, por mil y una razones, la que gozará del mayor aprecio de los usuarios de consolas. Y es que Capcom no ha olvidado lo que significa tener bajo sus expertas manos a uno de estos entrañables dibujos animados,



otorgándole todo lo bueno que se merecía, y un poco más si cabe.

En «The Magical Quest» os toparéis con los gráficos más agradables y encantadores que hayáis visto jamás en el Cerebro de la Bestia, sin que por ello se hayan olvidado de apurar otros aspectos de reconocida valía. Y no, no penséis que esto es un decir, o que nos hemos dejado llevar por el amor que profesamos a esta galería de personajetes. Cualquiera con



un mínimo de sensibilidad, sería capaz de percibir el aroma «Disneyano» que transpira esta maravilla de la programación. Cualquiera, es una promesa.

Imaginación y fantasía al poder

Hablando del genial Disney, qué mejor personaje para encumbrar un cartucho hasta los primeros puestos de las listas de éxitos, que su estrella más fulgurante, el ratón Mickey. Este roedor de enormes





orejotas disfrutaba de una agradable tarde de campo, hasta que su colega canino, Pluto, se perdió en el bosque cuando perseguía una pelota de béisbol. El emperador Pete, rey de los gatos, lo capturó y encerró en un calabozo, con la idea de utilizarlo como señuelo para atrapar a quien tantas veces le había humillado en la vida.

Para llegar hasta él, Mickey deberá explorar seis preciosas fases cargadas de imaginación y colorismo, que invitan más a su contemplación que a limpiarlas de enemigos. Cada nivel es totalmente diferente y cuenta con numerosas posibilidades de diversión.

Contaréis en plan ayuda con la posibilidad de enfundaros tres tipos diferentes de disfraces. Cada uno de ellos



«The Magical Quest» exhibe todo lo que convirtió a Walt Disney en el rey de la ilusión y la fantasía.

os abrirá nuevas perspectivas de diversión y singulares habilidades, que os resultarán indispensables en determinados momentos de la mágica búsqueda de Mickey. Ahí van algunas.

Si el célebre ratón utiliza el traje de mago, podrá arrojar descargas de poderosa energía mágica, además de bucear sin tener que salir a la superficie para respirar. El uniforme de bombero proveerá a Mickey de una eficaz manguera con alguna especial utilidad que deberéis descubrir. Y por último, el ropaje de montañero cuenta con una cuerda unida a un gancho de agarre, que permitirá al ratón acceder a lugares presuntamente inaccesibles.

Y si esto, por sí mismo, ya promete, preparaos a descubrir extraños artefactos, puertas secretas, fases de bonus e innumerables y mágicas sorpresas.

Detalles de maestría

Hay juegos regulares, buenos, muy buenos, geniales y otros que podríamos considerarlos de categoría especial. Esta



Hasta el más mínimo detalle ha sido cuidado para ofrecernos un espectáculo visual sin precedentes.

aventura pertenece al último apartado. Sus fabulosos e imaginativos detalles lo dotan de una desbordante y atractiva personalidad, que lo hace deseable para todo amante de las cosas bien hechas. Lástima que sólo cuente con seis niveles. Dos o tres más hubieran terminado de redondear lo que ya es el cartucho más delicioso de vuestra Super Nintendo. ■



El único borrón de este soberbio juego es su limitado número de fases. Dos más lo habrían bordado.

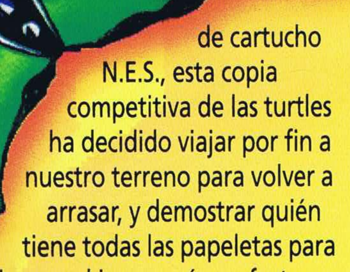






«Battletoads» puede ser un juego difícil, apasionante, bestial, increíble... de todo, menos aburrido.

Hace aproximadamente un año que una especie de ranas mutantes y guerreras -como las tortugas pero a lo anfibio- se adueñó de los arcades Game Boy. Los arrasó, en una palabra. Ahora, tras algunos meses de rondar por el continente europeo en forma



de cartucho N.E.S., esta copia competitiva de las turtles ha decidido viajar por fin a nuestro terreno para volver a arrasar, y demostrar quién tiene todas las papeletas para convertirse en el juego más perfecto técnicamente de Nintendo. Así que, si creíais que vuestra consola no podía dar





más de lo que ha venido dando, probad con Battletoads, comprobaréis que a la N.E.S. aún le queda cuerda para rato.

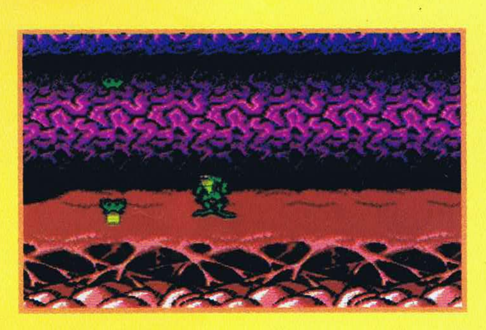
Un guerrero muy dicharachero

En efecto: el ropaje de los ocho bits parece sentar fenomenal a este juegazo.

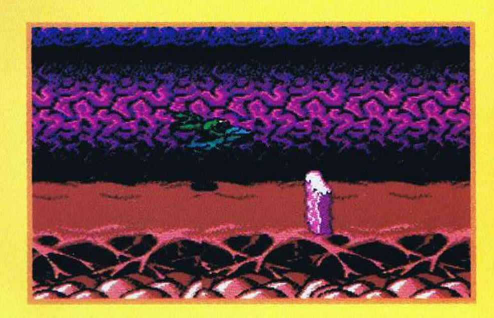


El elevado número de vidas extra ocultas es un respiro para los agobiados sapos.

No es muy habitual encontrarse con rutinas de acercamiento por hardware, scrolles múltiples y muchos otros efectos de talla gigante en una consola, a priori, no demasiado potente. No



es ni habitual ni casi creíble. Por eso Battletoads es un título tan significativo. Porque revoluciona. Pero sigamos contando cosas. En el cartucho de Tradewest se concentra el más variado conjunto de fases que podáis imaginar. De todos los tamaños, colores y tramas. Desde las más horizontales a las más verticales, pasando por niveles en los que



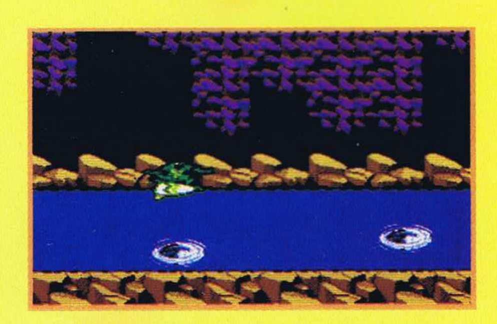
En «Battletoads» verás de todo: acción, aventura, velocidad, plataformas... y a un nivel altísimo.

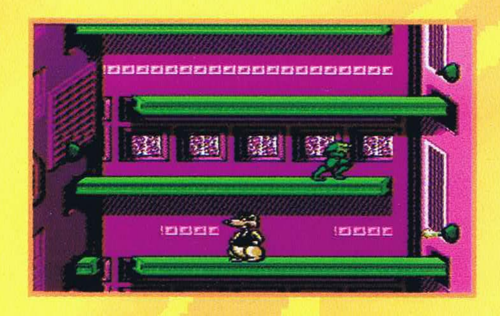
nos ponemos a los mandos de una nave tridimensional, o por scrolles circulares estilo «Castelian». Todo un derroche de fantasía y novedades.

El argumento es lo único que no podemos aplaudir por su originalidad: somos una rana con personalidad llamada Rash Ruipereitor que decide partir en busca de dos amigos, Pimple Croack y Angélica Nenúfar, que han sido raptados por la Reina de la Oscuridad. A lo largo de nuestro camino deberemos superar un sinfín de obstáculos, hasta llegar a la Torre de las Sombras, donde se



esconde la dichosa reina, con objeto de aniquilarla. No, no es demasiado original, pero qué más da eso cuando se tiene a unas ranas tan simpáticas haciendo de las suyas en una pantalla con aspecto espacial, de sabor guerrero y tintas luchadoras. A ver, qué más da. Pues eso, que lo original en si mismo es el título y las cosas que pasan dentro, mucho más allá de argumentos y esos rollos.

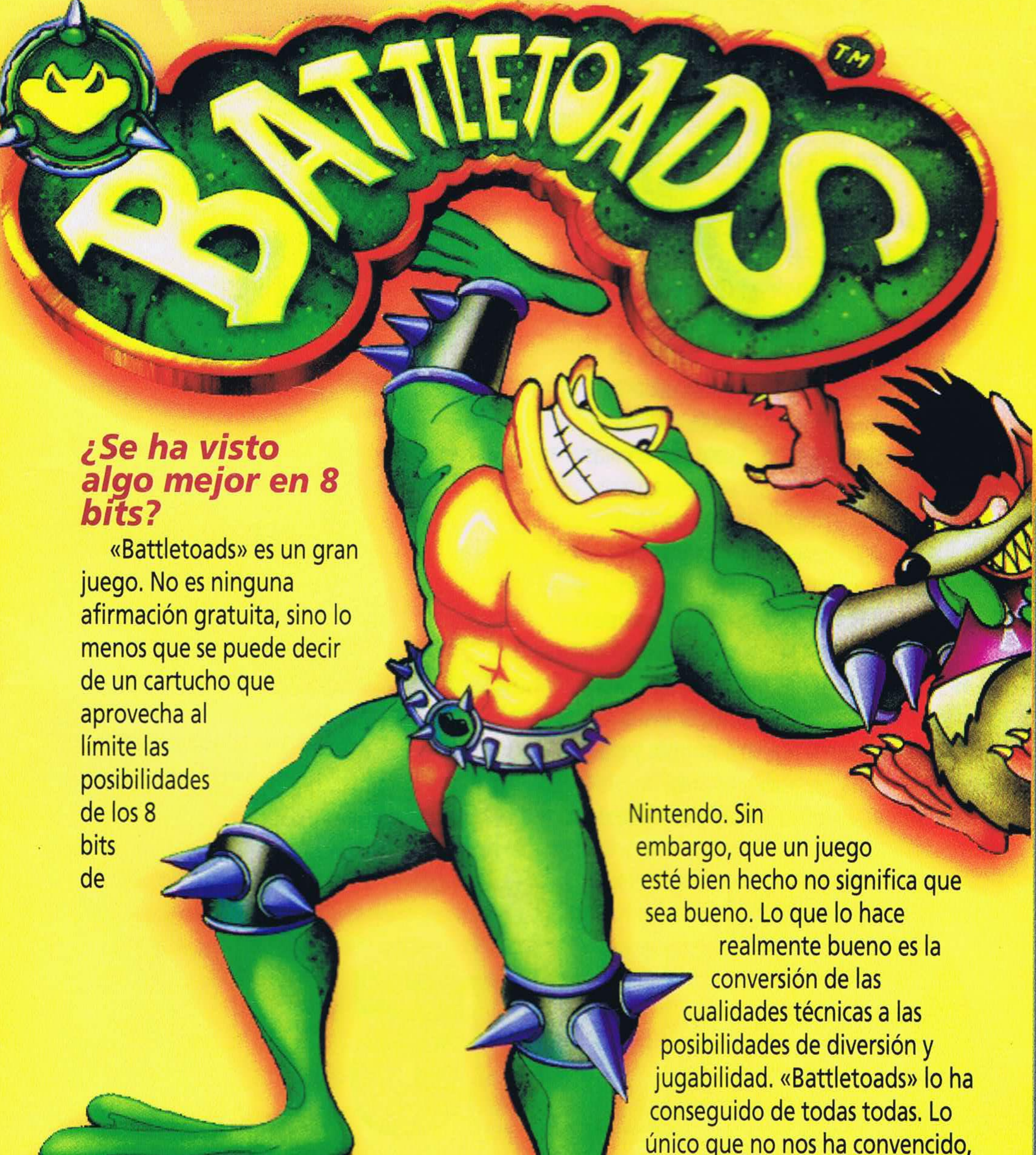




Las últimas fases son las más atractivas. Van contra la tónica general del juego y ofrecen todo el color del mundo.



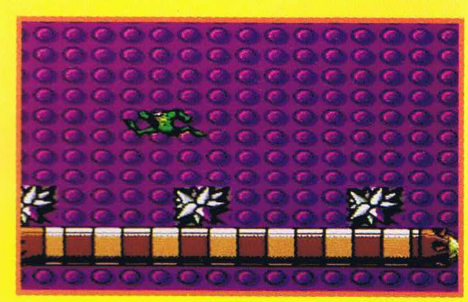
Como podréis observar, lo único criticable en este estupendo juego son las tonalidades empleadas en los escenarios. Demasiado tristes.



¿Se ha visto algo mejor en 8 bits?

«Battletoads» es un gran juego. No es ninguna afirmación gratuita, sino lo menos que se puede decir de un cartucho que aprovecha al límite las posibilidades de los 8 bits de Nintendo. Sin embargo, que un juego esté bien hecho no significa que sea bueno. Lo que lo hace realmente bueno es la conversión de las cualidades técnicas a las posibilidades de diversión y jugabilidad. «Battletoads» lo ha conseguido de todas todas. Lo único que no nos ha convencido, y más que nada es una cuestión de gusto, es la paleta de colores que se ha empleado. Las tonalidades suelen ser ocres, predominando los marrones y verdes oscuros, por lo que el ambiente del juego termina cayendo en una oscuridad casi triste que contrasta con la alegría que supone poder disfrutar de este juego de una forma total.

Anunciaros antes de terminar que la versión para Super Nintendo de este juegazo está en fase de preparación. Esperamos que los distribuidores no nos hagan esperar demasiado y que podamos

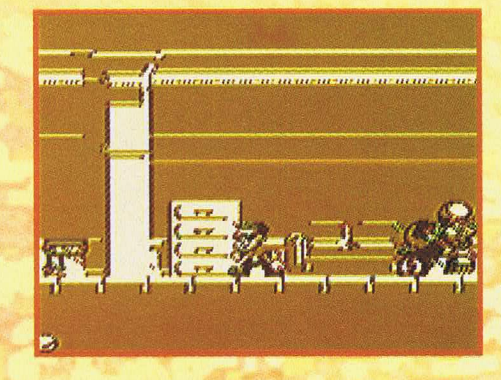


contar con este título lo más rápidamente posible. Si es tan bueno como el que tenemos entre manos, la cosa puede llegar a los límites de lo desconocido.





Bruce Willis se metió a ladrón y acabó en la cárcel. Al poco tiempo fue perdonado y, aunque quiso reformarse, volvió a terminar mal. Es lo que les suele suceder a los ladrones de guante blanco. Que cuando menos se lo esperan raptan a un amigo y les hacen chantaje. Que cuando menos lo necesitan, tienen que volver a delinquir. Y que, en cuanto se descuidan, va una compañía de videojuegos y les hace un cartucho. Las cosas de la vida. Pero desde algún punto de vista tendría que salir bien esta película, ¿o no?



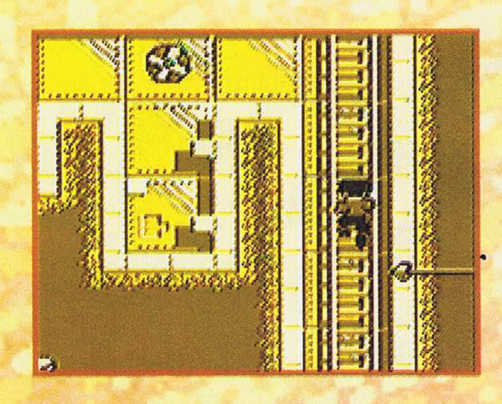
El Gran Halcón sigue la línea límpia y clara que Ocean llevó a la pantalla en sus mejores tiempos.

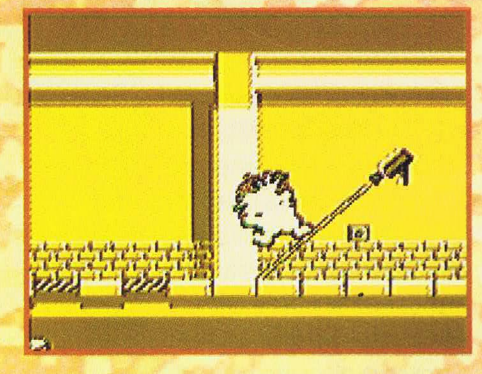


Seguridad inteligente Gran Halcón

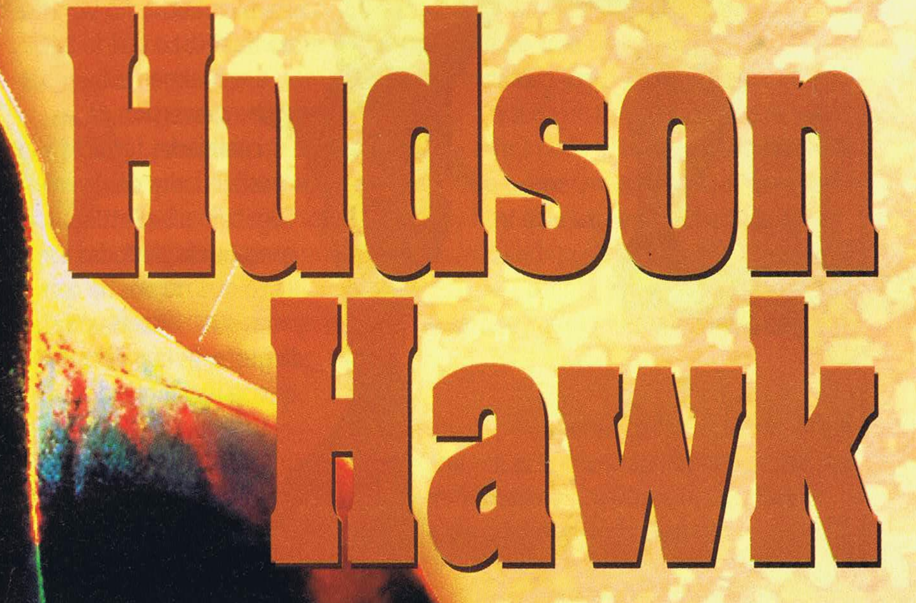
En Hudson Hawk -el Gran Halcón para los amigos- manejamos a un personajete simpaticón, bajito, de ropas negras y gafas oscuras. El doble de Bruce, seguro. Con las mismas, unas bolas de tenis que nos han dado como único armamento y la agilidad de un experto gimnasta debemos «tomar prestadas» tres valiosísimas piezas de un tal Leonardo Da Vinci. O eso o matan a nuestro amigo, y claro, son palabras mayores.

La búsqueda de la «Sforza» (una escultura que representa a un caballo), del «Codex» (el libro de apuntes de Leonardo) y del «Cristal Especular» tendrá lugar a lo largo de tres intensos niveles con desviaciones hacia más o menos 6 misiones por cabeza, de longitud mínima y dificultad contrastada. Vamos, tan mínima que a veces os dará la sensación de que no habéis hecho nada y ya estáis embarcados en otra misión. Y tan contrastada, que las mismas veces, sólo que algunos niveles más adelante, os

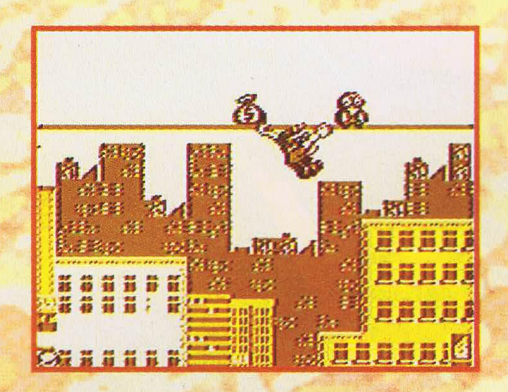




Un ladrón de guante blanco debe estar preparado para todo. Para saltar, para correr, para robar... y para que le electrocuten.

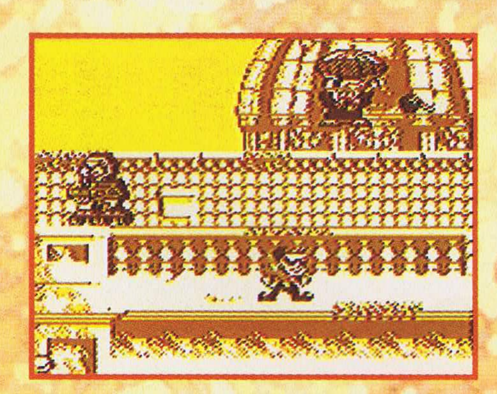


Hudson Hawk



daréis cuenta de que las aventuras ya no son lo que eran, y de que a uno sólo le quedan ganas de pasar de una vez a otro decorado.

Y hablando de de decorados, los escenarios de la aventura de Hudson van desde la sala de subastas Rutherford, donde el sofisticado sistema de seguridad y detección de intrusos os las hará pasar canutas, al Castillo de Leonardo Da Vinci, donde se encuentra el cristal -que es el único capaz de destruir la máquina de

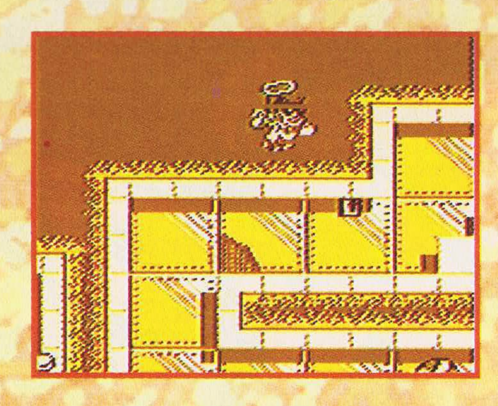


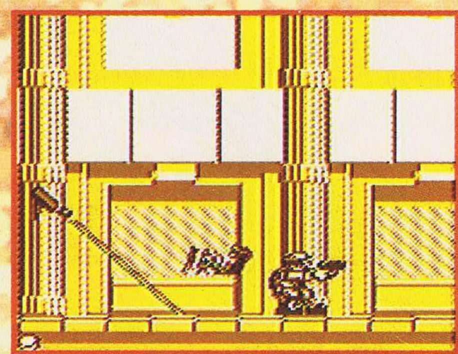
Hudson Hawk sigue el desarrollo de la película que un Willis poco inspirado se empeñó en llevar al cine.

oro que los secuestradores están a punto de culminar-, pasando por las Galerías del Vaticano, que es el refugio del cuadernillo de Leonardo. En todos ellos os veréis las caras con la técnica Ocean -cuyo programa para ordenador es el que se ha versionado- de hacer gráficos, más tirando a lo simpático que a lo realista, un montón de enemigos, en algunos casos bastante torpes, puertas, ventanas, escaleras, cajas de madera y hasta laberintos con incitación al peligro y un montón de posibilidades.

Por la vía de la jugabilidad

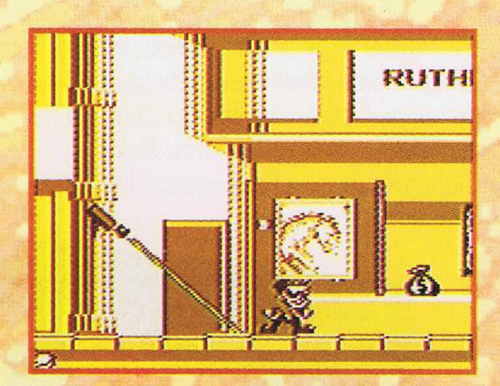
Y en todos ellos, por supuesto, quedará también patente el lema Ocean de llevar a cabo las cosas -aunque este cartucho lo traiga Sony Imagesoft-. ¿Que





La dificultad no es uno de los punto fuertes de este cartucho. Se hace más bien facilón y sencillote.

qué queremos decir con lo del lema Ocean? Fácil. Que en estos juegos sobresalen la jugabilidad por encima del espectáculo, la diversión por encima de la seriedad y el gusto por lo sencillo sobre la complicación excesiva de otra clase de productos. Pero no penséis que Hudson Hawk es una especie de Tetris, simplón pero increíblemente adictivo, de tonta inspiración y mucha más fácil práctica. Para nada. El cartucho de Ocean es una simpática aventura plagada de detalles súper originales a la que se le han incorporado un cuerpo, una acción, unos objetivos y, claro, la vidilla de la conversión peliculera. Lo que pasa es que le gusta convencer por la vía de la jugabilidad y la adicción. De lo fácil, de lo sencillo y de lo atractivo. Por eso no se



Primer objetivo a la vista. La gran Sforza. Dos «cacharros» más y «nunca robaré nada, lo prometo».

nos exige mucho para jugar a estas cosas. Porque como los buenos programas, ni se necesitan conocimientos, ni se valoran las experiencias, ni se pide carnet. ■





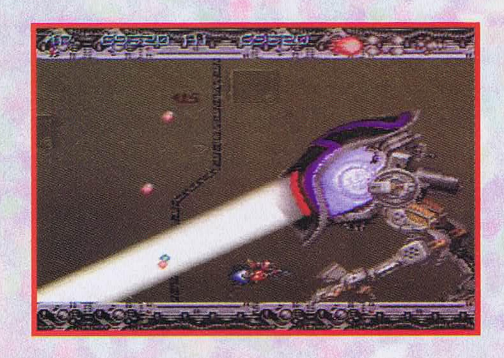
Se acabó el género del matamarcianos. Cuando tantos cartuchos giran sobre un mismo tema sin añadir nada nuevo, sólo se puede esperar una cosa: la caída. Ya no hay matamarcianos distintos. Todos siguen los mismos parámetros. Disparan y disparan a todo lo que se mueve delante, mientras se cubre expediente. No hay cosas distintas, ni emoción, ni variedad, ni nada de nada. ¿Se acabó el género del matamarcianos? Quizá no. Falta uno, el último, por ver. Se llama «Super Axelay» y tiene toda la pinta de definitivo. Parece rápido, atractivo, variado y, sobre todo, diferente. ¿Será el matamarcianos del futuro? ¿conseguirá romper los moldes -repetidos hasta la saciedad- en que siempre se han basado estos cartuchos? ¿será capaz de sorprendernos aunque sea por una vez en la vida? Veamos qué tiene de mágico y sepamos porqué os va a gustar el juego.



Impactante y sublime. Con sabor a batalla, a bestia y a originalidad. Lo mejor de lo mejor.

Maravilla visual

La aventura de Axelay se inicia en un lejano sistema solar que ha sido invadido por hordas de siniestros alienígenas. Como en los mejores tiempos de la Guerra de las Galaxias, sólo un pequeño planeta ha sido capaz de resistir la agresión. Por su voluntad, sus esperanzas y su capacidad de ilusión. El planeta en cuestión cuenta, por lo que pudiera ocurrir, con una



«Axelay» es un juego imposible que captura simplemente por la belleza de su entorno.

súper nave galáctica llamada Axelay de poderoso disparo, rápido movimiento y altísima fiabilidad. Axelay ha pasado ahora a vuestro control. El planeta que lo resistía todo está bajo los dominios de los más valientes y con él, seis alucinantes sistemas estelares plagados de montañas de armas, enemigos y decorados absolutamente asombrosos, que no son ni más ni menos que los que tendréis que recorrer en busca de la batalla final. ¿Estáis en posición? Pues allá vamos.

«Cómo hacer las cosas bien» Por Konami

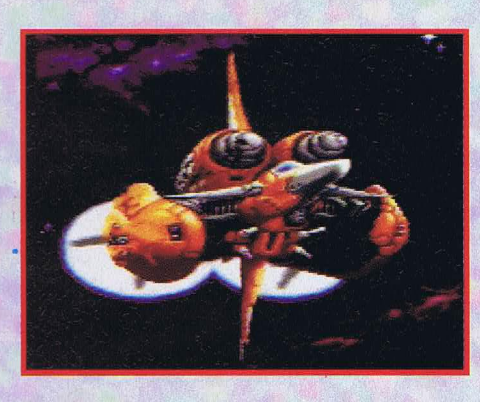
Axelay es un súper arcade que basa casi todo su potencial en la fuerza de su increíble planteamiento. Aunque no



Destrucción. Esa es la clave de «Axelay». Millones de enemigos, más disparos y una realización a tono con el drama.



podréis perder de vista las fases típicamente horizontales, pronto, muy pronto os daréis cuenta de que se ha ido mucho más lejos. Gracias a la incorporación, seguro que necesaria, del inmejorable modo 7 -siempre hablamos de él, pero es que es ineludible- os salpicarán las fases tridimensionales aéreas más impactantes de este mundo. Con un escenario ondulante y enloquecedor que parece que viene, pero se va, y unos efectos magistrales en los que se nota la mano de programadores



Como podréis observar, el diseño de la nave Axelay es tan grandioso como todo lo que la rodea.

expertos ansiosos por sorprender a las gentes.

Ritmo, algo de avaricia visual, música, los mejores gráficos y animaciones del país y un espíritu concentrado pero totalmente armonioso, completan el estilo Axelay, algo tan creativo como intrépido que viene con ganas de dejar en muy mal lugar al resto de los matamarcianos vagabundeantes. Porque,



veamos, alguien puede decirme en qué juego de este tipo se ha deleitado con tal cantidad de sprites en movimiento, o mejor, alguien es capaz de apurar aún más la jugada y explicarme si esa cantidad de pixels danzando en pantalla eran tan





preciosos como los que estáis viendo ahora. Y no seguimos. Porque el matamarcianos ha empezado aquí. ■

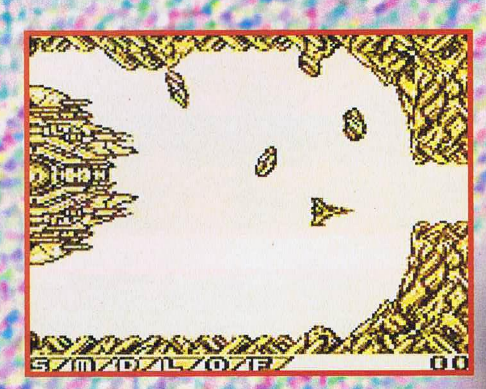


KONAMI
MATAMARCIANOS
P.V.P.: 9.990 pts. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuac.: 3, 5 ó 7
Nº de Fases: 6

	REGULAR	BUENO	MUY BUENO	GENIAL
GRÁFICOS				GENIAL
SONIDO			MUY BUENO	
JUGABILIDAD				GENIAL
DIVERSIÓN			MUY BUENO	

Konami ha sabido desarrollar el matamarcianos nás completo del mndo de las consolas. No verás nada mejor.

Nemesis II

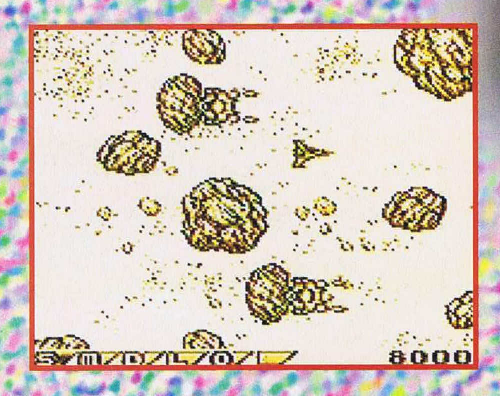




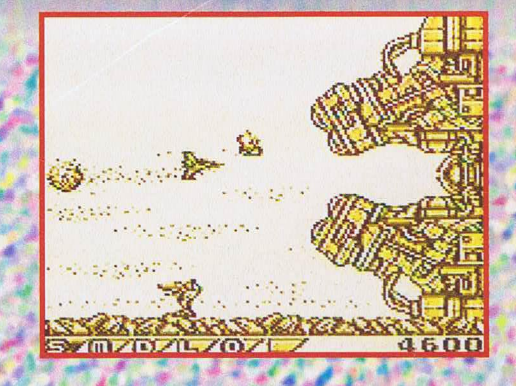
Vuelven los reyes de la galaxia. Los Nemesis. La saga más intrépida de todos los tiempos está preparada para recibir una continuación más. «Nemesis 2» llega en Game Boy para recogijo de fanáticos y algarabía de esforzados de joysticks y pads de control. Que se preparen las naves, que vuelvan las armas, los nervios, la emoción y la tensión de los momentos cumbre, que el software ya nunca volverá a ser lo mismo cuando este título haya arrasado allá por donde tenga la suerte de pasar. Y nosotros de disfrutarlo.

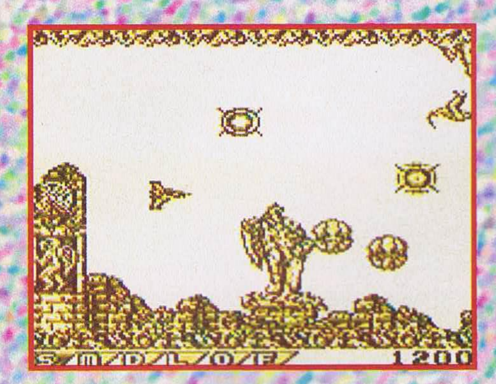
Rápido, más rápido, rapidísimo

Y no, Nemesis no es el caballo de Atila. El cartucho de Konami, segundo miembro de la saga para la portátil, no es que no deje crecer la hierba, es que simplemente no permite reaccionar. Concebido como un mata-lo-que-tengas-delante de dificultad máxima, el estandarte de la poderosa compañía japonesa prefiere quemar la Game Boy antes de que os invada el aburrimiento. Para ello plantea cinco fases de acción horizontal y no tan horizontal (a veces algo laberíntica) en las que los disparos, las naves enemigas y los obstáculos naturales de ira divina os pondrán los pelos de punta. Acompaña el desfile de protagonistas con un método muy sabio de «scrollear» el asunto, unas



La sensación que produce jugar con Nemesis 2 se resume en dos palabras: Angustia Total.

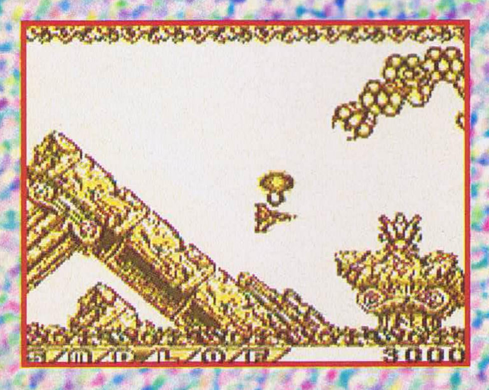




Recoger los iconos que desprenden los enemigos, continúa siendo la forma de conseguir armamento.

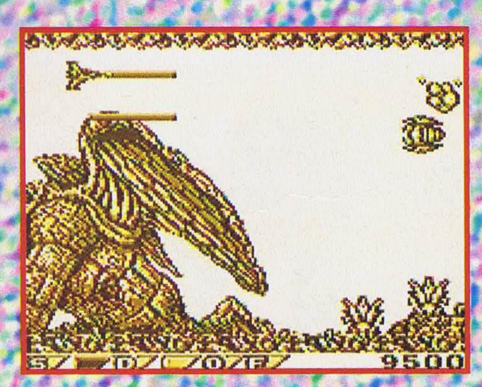
rutinas gráficas absolutamente asombrosas, jefes de fin de fase inteligentes y atractivos y una sórdida concepción del carácter humano que lleva a pensar que las gentes se agrandan ante las dificultades. ¡Casi nada!

Es, como véis, el mismo espíritu de la primera parte. Y es, como también podréis suponer, un paso en el tiempo. Porque Konami se las ha apañado a las mil maravillas para incoporar modernidades a un clásico. Dejando las buenas cosas en su sitio (nos referimos a instrumentos tipo armas, calidad de disparos, iconos que aumentan el potencial y esas cosillas) y añadiendo nuevos exponentes del casi siglo XXI (nuevos escenarios, más monstruos, bestias imposibles de matar, inteligencia enemiga). Con ello han conseguido satisfacer a los «Nemesis» de turno, al mismo tiempo que instigar a los menos crédulos del movimiento marciano. Picar a los que se acabaron la genuina primera mitad del cartucho (se cuentan con los dedos de una mano) y retorcer de curiosidad a los que en su vida han dado algo por este súper juego (también se cuentan con los mismos dedos). Es decir, de todo y para todos.

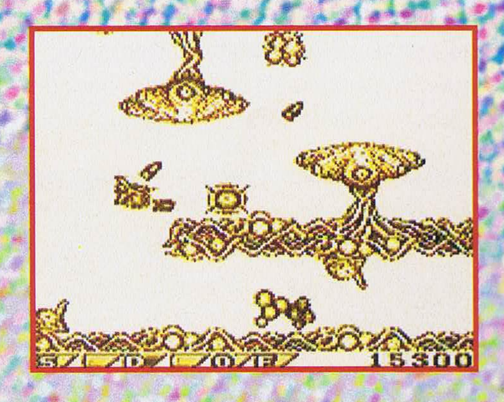


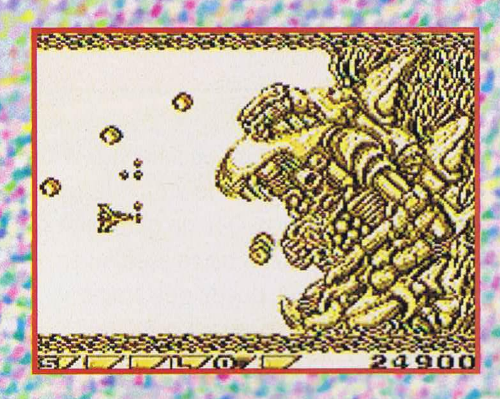
Reencarnación y revolución

«Nemesis 2» es, como vosotros mismos habéis deducido, la continuación idónea a la mejor saga de matamarcianos que haya visitado jamás una máquina. Y lo creáis o no, la verdad es que no nos sorprende en absoluto. Una compañía que se atreve a reirse de sus propios y mejores juegos (caso claro de Parodius) es muy probable que nunca haya hecho un cartucho malo. O poco bueno. A lo sumo, que haya cometido algunos errores: ralentizaciones, que diría el amigo Elf. Pero ¿cómo vamos a quejarnos de algo que en la mayoría de los casos nos beneficia? Pues de ninguna forma. Además, Nemesis 2 hace de todo menos ralentizarse. Más bien todo lo contrario: se acelera. Pero es normal. A no ser que los que nos aceleremos seamos nosotros mismos, claro. Lo cual tampoco sería extraño. Pero bueno, vamos a dejarnos de zarandajas y a disfrutar como auténticos micos de lo mejor de Nemesis, el 2.

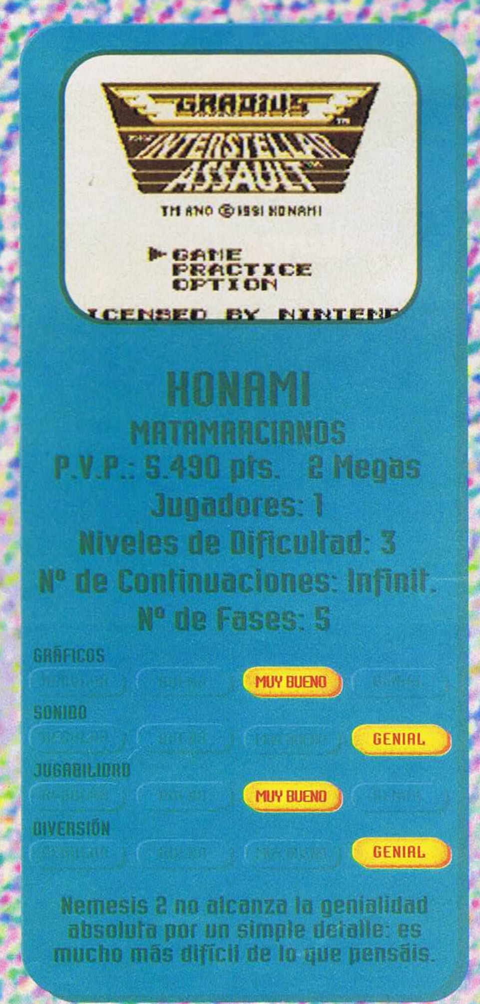


La calidad gráfica que derrocha este cartucho es sorprendente. De quitarse el sombrero, vamos.





Todo lo que rodea a Nemesis 2 es increíblemente difícil. Excepto el nombre y el manejo de la nave.





Que un gran pulpo amenace la Tierra no deja de ser un dato anecdótico. Que un gato pirata comande un barco espacial en mitad de la galaxia, puede que empiece a sorprenderos. Pero que una gran bailarina tocada de tutú y mucha salsa afronte sus ultimos días en el Bolshoi como jefa de fin de nivel destroza a cualquiera. Lo destroza de risa, claro. Esa es la intención: que el gentío disfrute de la comedia a lo Luis Cobos y del lío absurdo de las pelis de Mel Brooks a



través de un arcade matamarcianos fino, sutil y, sobre todo, increíblemente original. Estas son precisamente las claves de «Super Parodius», la última locura de Konami que tan rápido y fácil como el transcurrir de sus descabelladas ideas pasamos a contaros. Y abrid bien los ojos que ahí va la pasada.

de barbaridades, ingenios, burlas, atropellos estruendosos y carcajadas anónimas. Probad y decidnos. Tenéis cuatro naves para elegir: el Vic Viper (muy normalita), el Octopus (un pulpo con aspecto de cerdito), el Twin Bee (hay que verlo) y el Pentaro (nuestro favorito), y un universo de 11 fases para encontrar el



Super Parodius



La fórmula de la energía es capaz de asustar a cualquiera. Lo que no sabíamos es que podía usarse como arma de esas de eficacia probada. Pues ya véis, en Parodius, sí.



Pulpos fuera ¡ya!

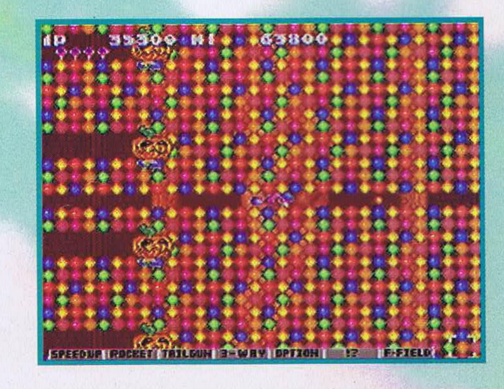
La aventura Parodius tiene su origen en el inefable Nemesis, en toda la saga Gradius, más bien. A primera vista no deja de ser un mata-mata muy adictivo que sigue a rajatabla las leyes del crack de naves. A primera vista, claro. Lo que viene



después, en cuanto uno decide ponerse a los mandos, es la recreación del espíritu del día de los inocentes, o, si lo preferís, el absurdo elevado al cubo. Muy, muy difícil os va a resultar enfrentaros con un juego similar en toda vuestra vida. Sólo a Konami se le pueden ocurrir tal cantidad



La verdadera genialidad de Parodius no está en sus decorados, ni en sus naves, ni en su sistema de juego, está en sus enemigos jefe. Echad un ojo y lo comprobaréis.



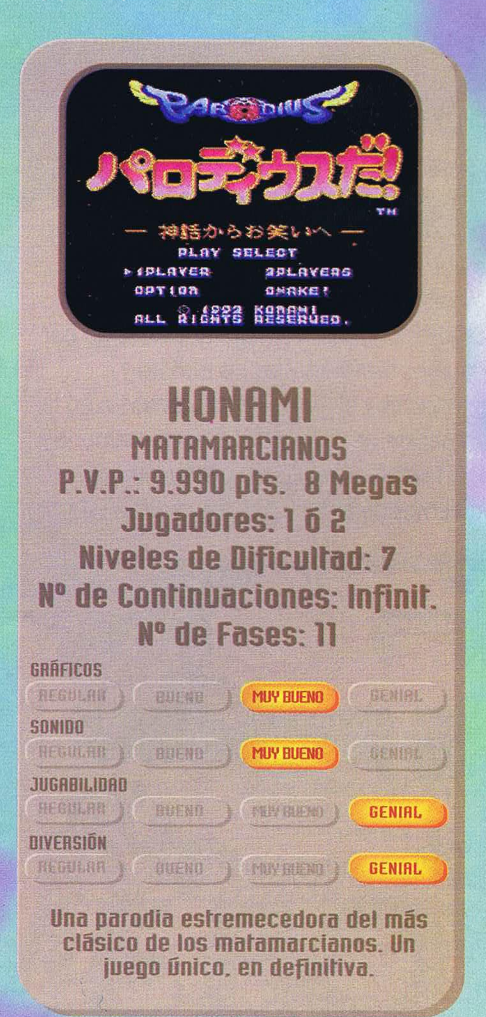
sentido del juego. ¡Qué os parece poco!. Pues empezad a recoger items. Escuchad las digitalizaciones sonoras y gráficas y preparaos par soltar la risa. Lo único coherente con lo que os váis a encontrar es que hay que disparar a todo lo que se mueva -menos mal-. Pero, claro, no veáis las cosas que se mueven: biberones, pingüinos, sonajeros, campanas, fichas de puzzle, animales enormes, seres rescatados de algún circo ambulante y alguna que otra sorpresa más. Vamos, lo suficiente de todas todas para alucinar

Sí, para alucinar, pero para alucinar en serio. Porque «Super Parodius» puede burlarse de Gradius (con su mejor intención) todo lo que queráis, pero hay que reconocer que lo hace con una maestría ejemplar. Con buenos scrolles -de lujo en una palabra-, una música rescatada de los clásicos versionados y animados, el movimiento de mil Nemesis, la acción de una escuadra de los boinas verdes y el talante honrado de los que quieren perfeccionarse por la vía del sentido del humor. Y es que la



El mundo al verés, esto, al revés. En Parodius nada es lo que parece y si lo es, se ve con sentido del humor.

parodia de Konami es un gran juego, un grandísimo arcade que se emborracha de gracia y lanza a los cuatro vientos las ganas de diversión. Pero ¡alto! Eso sí, hay que jugarlo con paciencia, despacio, para que no se os escape nada, para que la sorpresa no detenga el ritmo de ningún corazón poco acostumbrado a estas cosas y para que todos lo podáis ver bien. ■



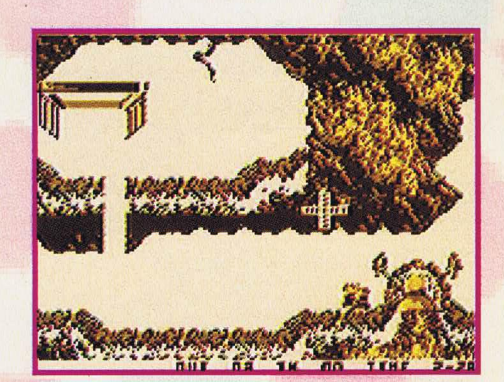








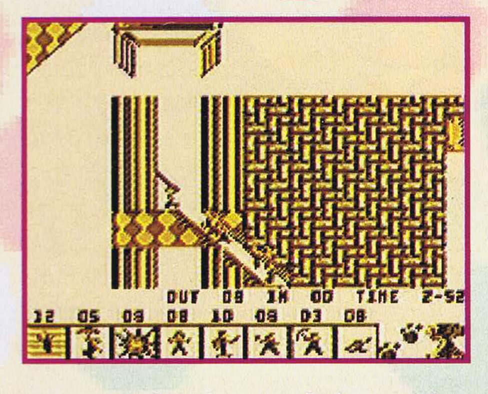
A estas alturas suponemos que todos sabéis de qué va la movida Lemmings. Pero como siempre quedan despistadillos por ahí, habrá que recordarles que vamos a abordar por enésima vez el juego de estrategia más famoso y laureado de los últimos tiempos, el juego que hace un par de años rompió todos los moldes existentes y el juego que se convirtió en la sensación de la década. ¿Hacéis memoria? Pues esforzaos un poco porque ahora tenemos delante, y por fín, la última de las versiones que quedaban por aterrizar en el mundo de las consolas, la «oceanica» Game Boy. ¿Os parece que la echemos un vistazo?



Los Lemmings de Ocean siguen siendo los Lemmings de Psygnosis. Pequeños detalles aparte...

Ponga unos Lemmings en su vida

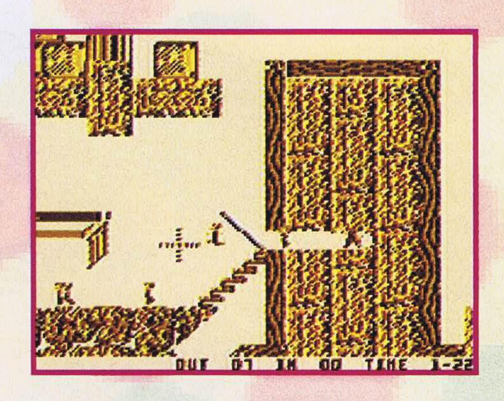
Los últimos Lemmings siguen con toda fidelidad el espítitu de la plaga más famosa de todos los tiempos. Los ratones verdes siguen siendo igual de pequeños, igual de torpes, igual de inquietos y ,sobre todo, igual de encantadores que siempre. La misión es, como supondréis, la misma: Conducir a los bichos al final de cada nivel salvando cuantos peligros aparezcan en el camino. Y los ingredientes son, exactamente, pues eso:



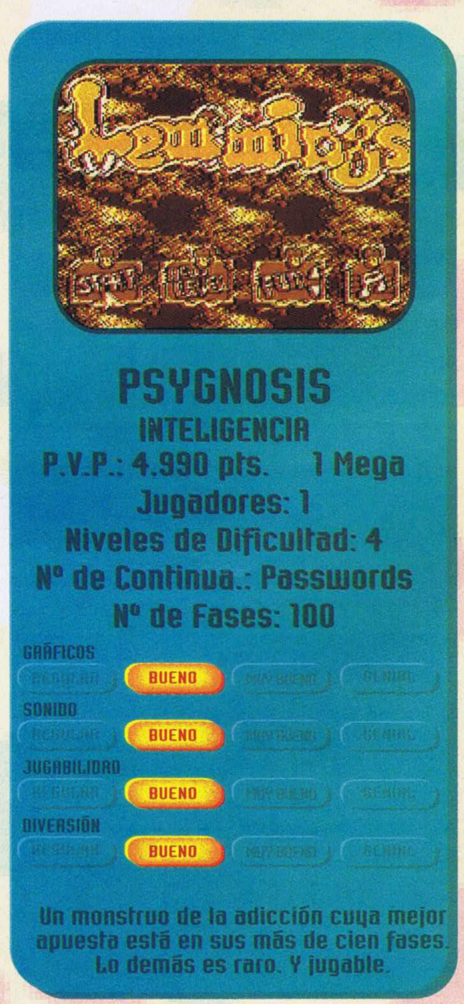
Para acceder al menú de iconos de los Lemmings, hay que pulsar un botón durante el juego.

la serie de iconos que tendremos que asignar a los Lemmings en forma de trabajillo, el tiempo, la cantidad de fases que parece que nunca se va terminar...

¿Qué trae entonces de nuevo o qué no trae la versión Game Boy? Bien, de nuevo,. poco. Y lo poco, raro. En principio sigue a pies juntillas la mecánica de N.E.S., o lo que es lo mismo, adicción rápida sólo que con una forma de juego más rara de lo habitual. Os explicamos. A los Lemmings de Ocean no se puede jugar como al resto de los Lemmings, esto es, con la pausa y



el mismo cursor que vale para moverse en pantalla y elegir los iconos. No, hay que jugar con algún botón extraño o con menús invisibles. Así pasa en Game Boy, que a primera vista no hay menú de trabajos, que hay que pulsar un botón para que salga y que todo es muy confuso. Además, como la pantalla es tan pequeña, no se atisba bien a los que habitan ni se precisa lo que se quiere hacer. En todo caso son pequeños detalles que a los fanáticos de la saga más adictiva del universo no tendrían porque molestar. Los Lemmings son los Lemmings y la Game Boy es la Game Boy. ■



High Speed



Los pinballs de «Williams» suelen ser bastante espectaculares. Las máquinas de estos especialistas en recreativas gastan muchas luces, bonus, hasta voces digitalizadas y un inconfundible sabor a yankee. Además, algunas incluso te cuentan una historia ¡con lo difícil que es contar una peli en un pinball!. Pues High Speed lo hace. Se inventa que nos hemos escapado de la policía de un pueblo pequeño y que vamos por la ruta 66 a toda velocidad y sin ningún pudor. Y a partir de ahí construye una máquina plagada de carreteras, semáforos, sirenas, rampas, puentes levadizos y obstáculos, que son los que dotan de acción a la huída.

¿Duros sobre ruedas? ¡Menos lobos!

Tener una máquina así en N.E.S. debería ser todo un lujo. Por eso se la encargaron a Tradewest y Rare. Porque



High Speed parte de un sensacional pinball de Williams y se queda en un mediocre juego de N.E.S.

los unos ya se han hecho un huequecito en este «world» (Battletoads/ Tradewest) y porque los otros llevan experiencia de largo (Pinbot es cosa suya/ Rare). Pero no, no ha sido ningún lujo. Más bien algo de llevar todos los días. High Speed ha salido con emoción pero sin combustible técnico. Se ha querido incluir todo y se ha



Brusquedad técnica. Así podríamos resumir el tacto con el que Rare ha emprendido su segundo pinball.

dejado un pinball corto, con muchos efectos, una forma muy rara de moverse en pantalla, los niveles de bonus más extraños del mundo y enemigos. Sí, enemigos, para que no falte de nada. Y junto a los enemigos, alguna que otra



Los mayores atractivos de High Speed están en su originalidad, su gran rapidez y su efectismo.

arma desangelada por aquello de que los enemigos sin armas que se los carguen no sirven de nada.

En High Speed brilla la jugabilidad, por supuesto, pero no se podía esperar otra



La fase de bonus de High Speed no tiene ningún secreto. Es extraña, sí, pero de jugabilidad escasísima.

cosa. Un pinball es siempre un pinball y estos artilugios, por si solos, son capaces de convencer al más puntilloso. Sobre todo si entre sus opciones ofrecen la de jugar cuatro por partida. Es lo más. Pero no lo es todo. De muy poco sirve poner a cuatro alternativamente a darle a la bola, si en un par de segundos pueden morir arrasados por una balleta andante o unos flippers hipnotizantes. ■



Darkman

Tras el éxito peliculero de la gran Ocean con «Hook», la compañía británica opta por lanzarse de nuevo a la arena con «Darkman», conversión de la película del mismo nombre y dudosa calidad cinematográfica (más tirando a serie B) que pasó sin pena ni gloria por los circuitos nacionales. Parece que su trabajo tampoco va a dejar demasiada huella, pero si os parece pasamos directamente a ver en qué ha quedado la peripecia del tipo de la máscara.



La ciencia contra el mal

Si no habéis visto la película, seguramente querréis saber de qué va el asunto. Pues bien, se trata de una historia de buenos y malos, con un poquito de miedo en su interior.

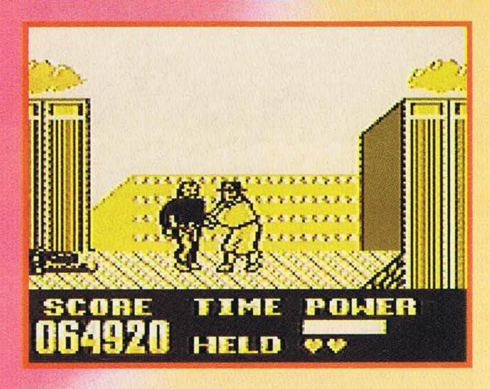
Todo comenzó en los laboratorios P.E.P.O. (Projects Expert Powered Organization), donde Peyton Westlake dirigía una brillante investigación en busca de piel humana sintética. Sin que el científico lo supiera, en uno de los archivos de P.E.P.O. había un papel que implicaba a Durant Vialli, conocido gangster, en un sucio asunto. Sin pensarlo ni un momento, Durant irrumpió en el laboratorio con sus secuaces, provocando una terrorífica explosión que desfiguró el rostro del insigne doctor.

Tras miles de operaciones, y utilizando su propia fórmula, Peyton consiguió reconstruir su rostro mediante un tejido artificial de material moldeable, por lo que podía ponerse la cara de quien quisiera, pero fotosensible, por lo que no podía ser expuesta a la luz durante más de noventa minutos.

Una vez recuperado, Darkman clamó venganza y juró dedicarse a dar puñetazos y patadas a diestro y siniestro hasta encontrar y derrotar a Durant. Aunque para ello tuviera que atravesar cuatro fases uniformemente horizontales y sosas, ver cómo sus movimientos eran los más limitados del mundo, saltarse el concepto de originalidad a la torera, hacer de su capa un sayo, aburrir a las gentes con espíritu sano y ¡qué diablos!, hacer un cartucho de lucha sin ningún tipo de lucha. En fin...



Lo peor de un juego aburrido es que además sea difícil. Y Darkman lo es con creces.



Los movimientos de nuestro héroe han sido ajustados al límite y reducidos considerablemente.





Hasta que los colosos Street Fighter II, Pang y escuelas de ese tipo irrumpieron a todo gas en las salas de recreativas, pequeñas máquinas de renombre y otras fierecillas intentaban ganarse a pulso la titularidad del plantel adictivo. Un premio para el vencedor y el olvido para el perdedor solían ser las consecuencias. «Magic Sword» no aguantó el tirón y se vino abajo. Ahora Capcom se vuelve a acordar de ella, de su desarrollo simple y de su capacidad de adicción y la convoca para su equipo de Super Nintendo. Y ella ha aceptado, por supuesto.

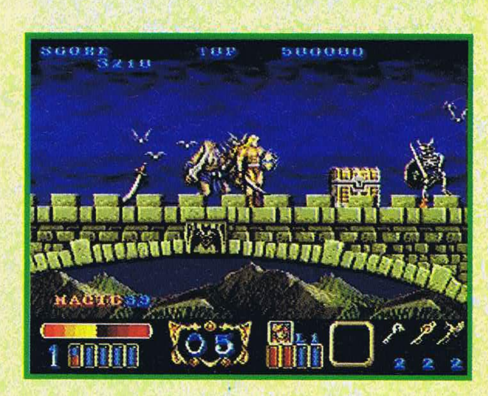


El argumento de la «espada mágica» retoma los aires trillados del viejo espíritu medieval.

Una de espadas

¿Es que alguien lo dudaba? No, claro que no. «Magic Sword» era una apuesta clara a la conversión. Cincuenta niveles abiertos a todo y un argumento pleno misterio eran un presagio inconfundible. Pero olvidémonos por un instante de estos detalles y vayamos al grano: ¿quiénes somos y qué debemos hacer? Pues bien, nos llamamos Mahun, estamos en plena época medieval y debemos liberar al Reino de Zar de la maldición de Black Orb, la órbita negra que somete al país a la oscuridad más tenebrosa y maligna. Encarnamos, pues, a un poderoso caballero que, armado de la espada mágica que da título al juego, debe internarse en los límites del terror hasta destrozar esa dichosa órbita que está fastidiando a todo el mundo.

Hasta aquí el argumento. Ahí va la opinión. «Magic Sword» es una fidedigna versión de la popular recreativa de la que os hablábamos al principio de este texto. Fidedigna porque tiene las mismas cualidades: sobria, entretenida, y fidedigna porque mantiene los mismos defectos: fases horizontales y monótonas de un solo scroll repetitivo, ralentizaciones, repetición de decorados y paisajes, escasísima dificultad y, lo que es peor, no ofrece nada al arcade. Sólo poca, muy poca consistencia.



El argumento de la «espada mágica» retoma los aires trillados del viejo espíritu medieval.



Que no os engañe el tratamiento espectacular de algunas imágenes. «Magic Sword» es un arcade soso.



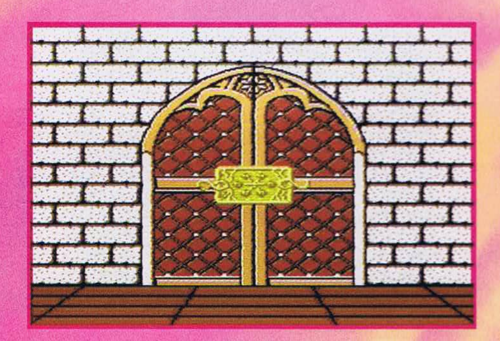
CAPCOM
ARCADE
P.V.P.: 10.990 pts. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuaciones: 3
Nº de Fases: 50

GRÁFICOS	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
SONIDO	REGULAR	BUENO	**MUY BUENO**	GENIAL
JUGABILIDAD	REGULAR	**BUENO**	MUY BUENO	GENIAL
DIVERSIÓN	**REGULAR**	BUENO	MUY BUENO	GENIAL

A excepción del sonido y un par de cosas más, «Magic Sword» no ofrece nada. Si acaso jugar la misma fase muchas veces.

The Magic Kingdom

El Mundo Mágico. Estas dos palabras unidas son un compendio de todos los adjetivos que podemos atribuir a las maravillosas creaciones de Walt Disney, el genio de los genios. Todos podréis recordar una larga lista de títulos que participan de los caracteres de la interminable saga construida por la factoría animada. Sin embargo, esta vez el protagonista no será ni el ratón Mickey, ni el pato Donald, ni ningún otro. Seréis vosotros mismos quienes adquiriréis el papel principal en esta sugerente aventura.



Seis diferentes formas de diversión

La historia transcurre a lo largo y ancho del parque de Disneylandia. Goofy, Mickey y Donald necesitan entrar en el Castillo Encantado para poder llevar a cabo el tradicional desfile de cada tarde.

Pero la puerta está cerrada, y sólo puede abrirse mediante seis llaves, repartidas en las diferentes atracciones que componen el maravilloso parque.

Para conseguirlas, deberéis rescatar a seis lugareños de la guarida de los piratas, entrar en una casa encantada repleta de fantasmas, conducir una vagoneta hasta la estación indicada, sin perderos en una vía muerta, vencer a «Peg Leg Pete» en una carrera de coches, guiar una nave estelar hasta alcanzar la estrella «F» y, por último, contestar a una serie de preguntas acerca del mundo Disney.





Se hace raro jugar con un cartucho de Disney sin que aparezca ninguna de sus mascotas.

En una palabra, todo lo necesario para divertir a las gentes con ansias de diversión, de preciosas fases, de sugerentes melodías, de detalles de calidad y de Disneys diferentes. Lo único malo que tiene este cartucho es que da demasiado por un lado y se queda cortísimo por el otro. Ya nos entendéis. ■





CAPCOM
ARCADE
P.V.P.: 8.990 pts. 1 Mega
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuac.: Infinit.
Nº de Fases:6

GRÁFICOS: REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL
SONIDO: REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR | **BUENO** | MUY BUENO | GENIAL

Un cartucho variado y divertido, que se termina en los contrastes y no acierta bien con la imagen.

Ganadores del Concurso



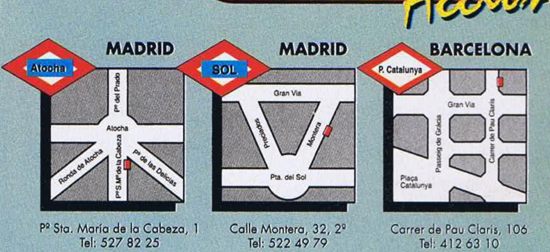
Aquí tenéis la relación de afortunados ganadores del concurso del mes pasado. Enhorabuena a todos y que disfrutéis a tope con vuestras nuevas y alucinates Super Nintendo. ¡Hasta la próxima!.



Enrique González Pereira ....Pontevedra
José Miguel Rubio Contreras...............(Huelva)
Jorge Cubas Moreno...........................(Valencia)
Honorato Pérez Orts.............Vinalesa (Valencia)
Angela Portillo García............................(Cádiz)
David Martínez Gago ..La Guardia (Pontevedra)
David Fau Casguel ....Valencia
Susana Vaquerizo Sanz.........S.S. Reyes (Madrid)
Rafael Benito De Santos..........Cuellar (Segovia)
Susana Collado Germá..................Jerez (Cadiz)

¡TUS JUEGOS Y PERIFÉRICOS MÁS BARATOS CON Nintendo Acción!

Para conseguir estos descuentos recorta el cuponcillo (o fotocópialo) y preséntalo en los CENTROS MAIL al comprar el juego o el periférico. Si no hay CENTRO MAIL en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso (250 ptas. de gastos de envío) a: MAIL VxC (Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid).



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25

Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 (Ultima Planta)
Tel: 21 82 71





GAME BOY

❑ HANDY BOY
5.9~~90~~ ptas **5.490 ptas.**

❑ HUDSON HAWK
4.9~~90~~ ptas **4.290 ptas.**

SUPER NINTENDO

❑ SUPER MARIO PAINT
11.4~~90~~ ptas **10.490 ptas.**

❑ MICKEY MOUSE
12.4~~90~~ ptas **11.490 ptas.**

N.E.S.

❑ TELEMACH 200
6.9~~00~~ ptas **5.900 ptas.**

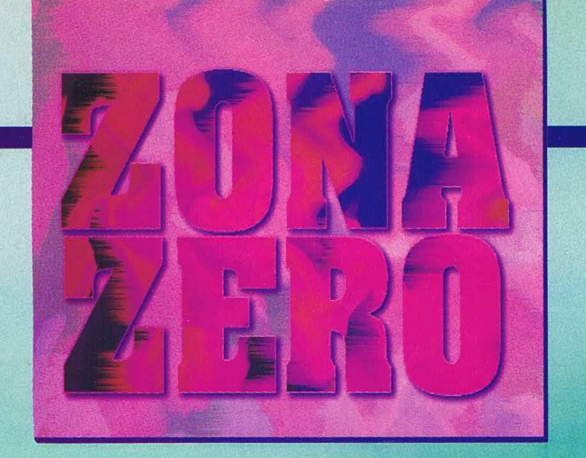
❑ BATTLETOADS
8.9~~90~~ ptas **7.990 ptas.**

NOMBRE .... APELLIDOS ....

DIRECCIÓN .... LOCALIDAD ....

PROVINCIA .... C.P. .... TELÉFONO .... Nº DE CLIENTE ....

(Si aún no eres cliente Mail indica "nuevo" en la última casilla.)





Albert Torner García (ALELLA)

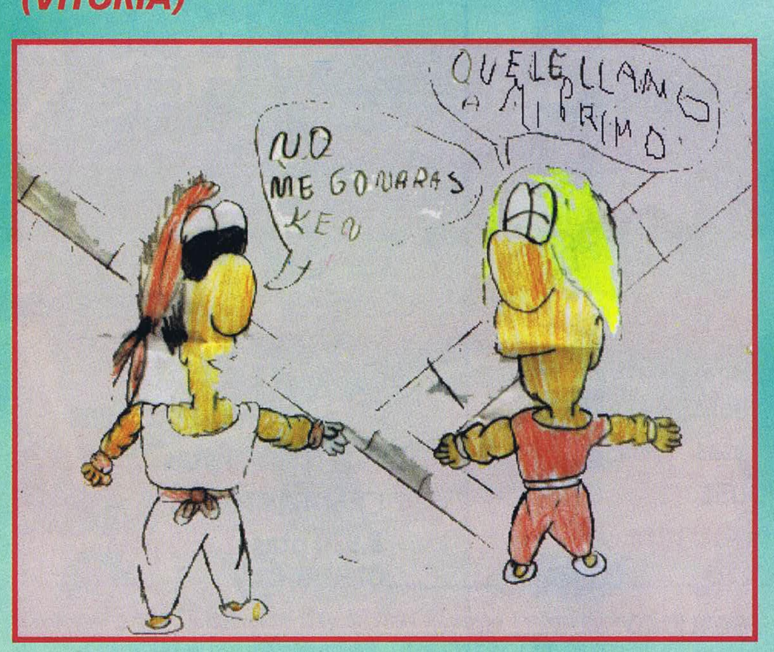


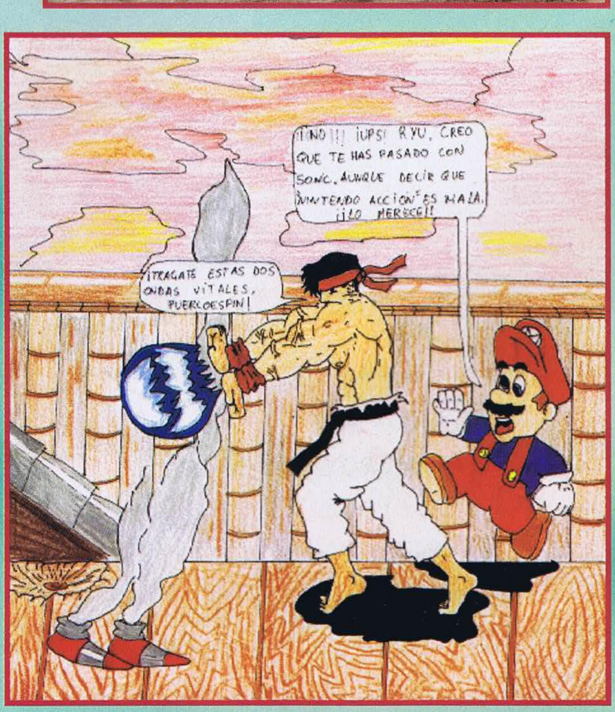
Pablo de María Yuste (MADRID)



Alvaro Causapie (LEÓN)

Zigor Samaniego Balza de Vallejo (VITORIA)





Eduardo Cueto Hernández (MADRID)



Javier González Bayón (SANTANDER)





Hugo Rolán Ares (OVIEDO)

Fco. Javier Díaz Martínez (SANT FELIÚ DE LLOBREGAT)

A VECES LLEGAN CARTAS...

AGRADECIDAS

JUAN GRAELLS (ESPARRAGUERA)

Ante todo,quiero felicitar a todos aquellos que mes a mes haceis posible esta super alucinante revista.Desde el director,pasando por la redacción,la imprenta,etc.. hasta el servicio de limpieza,y el portero.

ADICTAS

MARC BELLOT (L'HOSPITALET)

Hola "Nintendo Accioneros"

- Me ha gustado mucho vuestra revista y me la leo muchas veces y espero que siga así durante todo el año 1993

INTERESADAS

completa, quisiera sugerir estas ideas: Que aya algunos concursos y sorteos de cosas, que aya rebajas de cosas para los lectores, y que tambien pongan posters de los mejores juegos;

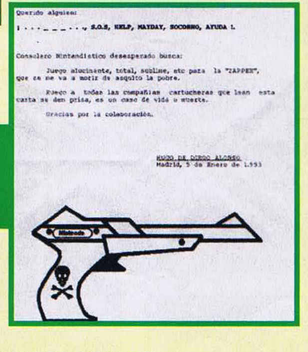
AITOR PÉREZ (FUENLABRADA)

AVENTURERAS

Ahora hos voy a explicar como hos conoci: Yo normalmente vivo en Barcelona, pero he hido ha pasar las vacaiones de navidad ha sevilla, normalmente yo compro otras revistas de con-solas pero apenas viene nada de juegos para GAME BOY, yo pasava por un quiosco y vi q una revista de nintendo, la ojee un poco, y dije esta es la mia, y apartir de ahora siempre comprare Nintendo Accion

JOSÉ ANGEL LOBATO (SEVILLA)

DESESPERADAS



Querido alguien:

¡ . . . _ _ _ . . . , S.O.S, HELP, MAYDAY, SOCORRO, AYUDA !.

Consolero Nintendistico desesperado busca:

Juego alucinante, total, sublime, etc para la "ZAPPER", que se me va a morir de asquito la pobre.

Ruego a todas las compañías cartucheras que lean esta carta se den prisa, es un caso de vida o muerte.

Gracias por la colaboración.

HUGO DE DIEGO ALONSO
Madrid, 5 de Enero de 1.993

HUGO DE DIEGO (MADRID)

COLEGUILLAS

Queridos amigos de NINTENDO ACCION

Me encanta vuestra revista, es la unica que da las ideas. explicaciones más claras y sencillas de los videojuegos de novedad, y trucos que se publican en vuestras paginas molongas que os adelantais a todas las revistas en publicarla. Que os vaya DABUTE. Chao colegas.

JOSÉ DANIEL MEDINA (VALENCIA)

INSISTENTES

ALEXIS LASARTE (VILADECANS)

P.D. - Por favor contestad a mi carta. Gracias por todo.
- Os envio también un sello para que no tengais excusa.

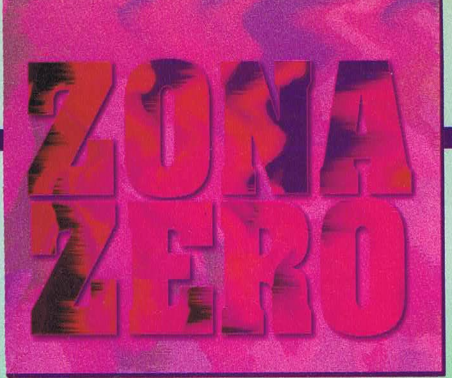
SUGERENTES

También podríais inventar una mascota para vuestra revista. Seguro que más adelante os escribiré.

Un saludo consolero

Xavier Brus

XAVIER BRUS (EL PRAT DE LLOBREGAT)





Diego Vera Aguilar (ARENYS DE MAR)

Angel Andrés Nuevo (ZORROZA)





Jordi Marrades Rodríguez (BARCELONA)

Envíanos tus mejores dibujos, tus cartas favoritas, tus records más increíbles a «Zona Zero» y, si son publicados, recibirás un reloj de Mario.



RECORDS

NES OPEN

PEDRO URIOL LANCRY (MADRID):
Tres hoyos de un solo golpe.

ASTEROIDS

MERCEDES CASTELLANO (GUADALAJARA):
3.576.000 puntos.

THE LEGEND OF ZELDA

BRUNO ONOFRE NILLO (CEUTA):
17 corazones de vida.



LA MANO DE UN GANADOR EN ACCIÓN

Basta de juegos. A partir de ahora la cosa va en serio. Si quieres ser un ganador y sentir toda la fuerza en tus manos, suscríbete a Nintendo Acción y consigue dos guantes exclusivos. Reservados sólo para los mejores.

Envíanos el cupón que aparece en la solapa (no necesita sello) o llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18 (de 9 a 14.30h y de 16h a 18.30h) y recibirás todos los meses en tu casa Nintendo Acción durante 1 año (12 meses) junto con este auténtico regalo consolero.

(Esta promoción es válida hasta el 31 de Agosto de 1993 ó hasta fin de existencias)



TETRIS™ +

GAMEBOY™







El nuevo pack de GAMEBOY es increíble. Incluye además del super conocido TETRIS™, el más alucinante y fantástico juego de aventuras, SUPER MARIO LAND™. Más los accesorios de siempre: Auriculares para sonido stereo digital, cable GAME LINK™ para juego simultáneo de dos jugadores y 4 pilas AA.

¡ Que no se te escape esta oportunidad !



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



© 1991 Nintendo.™ & ® are trade marks of Nintendo

CID FCA!